闘うパソコンゲームマガジン
1989年5月1日発行（毎月1回1日発行）　第7巻　第5号　通巻第54号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1989 5月号 530yen

How To Win
信長の野望・戦国群雄伝
ウィザードリィ4
水滸伝・天命の誓い

ソーサリアン
シナリオ大賞
発表

総力取材
クリムゾンⅡ
リングマスター2
DCコネクション
銀河英雄伝説

新作ソフト速報
全25本
スサノオ
ハイパーニア
アスガルト
プロヴィデンス
ほか

付録
スタートレーダー
全攻略

C&C Computers and Communications

君にも気軽に手が届く、テレビとつなげる

ゲームの興奮は、ハードで決まる。

そろそろテレビゲームだけじゃものたりない。もっと迫力のあるシーンが見たい。もっと広いRPGの世界をプレイしたい。そう感じていたら、君にはこんどのPC-8801FEがピッタリ。

なにしろハードのパワーが違うんだ。320Kバイトタイプの5インチディスク2台内蔵と記憶容量はバッチリだし、スピードも8ビットで最高クラスの本格パソコン。もちろん、512色中8色のグラフィック機能やFM音源の表現力もバツグン。なにしろPC-8800シリーズ用の山ほどあるすぐれものゲームソフトがたっぷり楽しめるわけだし、パソコン通信にも、やがてはワープロやプログラミングにもチャレンジできる。この手軽さでこの実力・この魅力なら、もうのがす手はないんじゃない?

テレビにつなげば、すぐに本気で楽しめる。

そのうえ、PC-8801FEは、テレビのビデオ入力端子に直接つなぐことができるんだ。だから、専用ディスプレイがなくても、テレビにつなげて、すぐに楽しむことができちゃう。たとえば、リビングの大型テレビでゲームをプレイするなんて最高。巨大なモンスターたちが、目の前にグングン迫ってくる。この迫力、ちょっと言葉じゃ説明できないな。おまけにPC-8801FEは、これまでのPC-8801MA/FAの約4分の3の大きさ。しかも、グッと軽い。だから、家の中で、あっちへこっちへと、気楽に移動

できる。居間のテレビにつないだり、自分の部屋でプレイしたり…。家中で活躍する僕たちのパソコン、それがPC-8801FEなんだ。

ゲームに驚いてるくらいじゃ、甘いよね。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン

320Kバイトタイプ5インチFDD
2台内蔵 —— 本体標準価格
(ディスプレイは別売です)

129,000円で新登場。
(税別)

おかげさまで90年

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。
ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

NEC

本格派パソコン。PC-8801FE新登場!

マニアのための本格機能をさらに身近に。PC-8801MA2も新登場。

もうひとつ上を行くなら、FEの兄貴分PC-8801MA2。これまでのMAの実力がさらに身近になった。こちらの特長はなんといっても日本語処理機能。なんと7万語の辞書を本体に内蔵しているんだ。もちろん、JIS第1・第2水準の漢字ROMを持っているので、難しい漢字だって大丈夫。連文節変換で入力もスムーズだし、1Mバイトの5インチディスクにはワープロ文書もたっぷり入る。さらに、サウンド機能のリアルさにも、感動の嵐。ステレオ12音源に加え、デジタルサンプリング機能を使って音声を録音・再生することだってできるんだ。PC-8801MA2のこのスーパーな実力、ゲームはもちろんだけど、ぜひ、シンセやパソコン通信にも生かしてみたいよね。どこまで楽しめるかは、唯一君のイマジネーションしだいなんだから。

パニックベアーズコンテスト

たくさんのご応募ありがとう

9歳と5歳の兄妹で応募してくれた三浦悠くん麻美ちゃん、「かわゆいマックベアができました。是非是非ベスト5に入りたい!」の渡辺絵里さんも、お母さんパワーの中野君子さん、山下しめさんも、「写真の写りが悪いけど、4:33です。うそつきません!」の松本洋くんも、みんなみんなたくさんのご応募本当にありがとう!

おめでとう1月MVP賞

金山 朋央さん(富山県)	3:07
竹腰 雄一さん(群馬県)	3:28
神谷 浩之さん(東京都)	3:28
水上 義一さん(愛知県)	3:36
三宅 紳弥さん(愛知県)	3:39

同時新発売

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA2
ザッツ・デジタル・エンターテーナー

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)
本体標準価格――――168,000円(税別)
(ディスプレイは別売です)

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(945)1111
中国支社(広島)082(242)5503/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡)092(261)2805

■技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。
NEC パソコンインフォメーションセンター
東京 03(452)8000　大阪 06(943)9800
受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)
(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン
国内実績 No.1
日本電気グループ

コンプティーク5

1989 ⑤ May Vol.54 発行／角川書店

CONTENTS

COVER & PINUP

AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／藤野笛羽
HAIR & MAKE／下端吉範
MODEL／石田ひかり

嬉しいくらい暖かな午後、ふいに声をかけてみたくなる女の子がいる。振り返った瞬間の笑顔と、春の陽に輝く髪の毛、フワッと漂うシャンプーの香りが好きだから……。石田ひかりちゃんは、そんな女の子です。

SUPER SOFT EXPRESS

特集 新作ソフト速報

乱れ撃ち! ソフトじょ〜ほ〜

64 クリムゾンII
66 リングマスター2
68 D.C.コネクション
70 銀河英雄伝説
72 素戔嗚〈スサノオ〉
74 リーチ・フォーザ・スターズ
76 ハイパーニア
78 アスガルト
80 プロヴィデンス
82 バーニングポイント
84 マスターオブモンスターズ マップコレクション
85 ジェット
86 第4のユニット3
87 コントラ
88 テストドライブ
89 熱血柔道
90 マラヤの秘宝
91 スターコマンド
92 スーパーコックス
93 デリンジャー
94 モンモンモンスター
95 XaK〈サーク〉
96 キューティーハニー
97 バブルガムクライシス
98 ガウディ バルセロナの風

SOFT EXPRESS

付録 見ればわかる!

スタートレーダー攻略本

冒険が100倍楽しめる! スタートレーダー本決定版〜!!

209 アイドルデータバンク

●石田ひかり

ひかりちゃんの完全データ＋それにもとづき、夢の新婚生活（もちろんキミと２人の）をシミュレート!!

DRAGON GYM 241

巻頭インタビュー●田中律子

CALENDAR

ドラゴンコミックス
ソーサリアンシリーズ④
「不老長寿の水」
迎 夏生

コンプティークの内容についてお答えしておりました"03(221)9900"はお休みしております。5月号の記事内容については直接編集部までお電話ください。なお小誌に掲載のゲーム解法については一切お答えできません。ご了承ください。

SOFT TOP20

SOFT TOP20 ——— 48
Soft Sales Top20 ——— 50
じじょーつー通信 ——— 51
Soft House Today ——— 52

安田均のパソコン版

AD&D®製作日誌〈パート7〉 ——— 60

How To Win

信長の野望・戦国群雄伝 ——— 100
ウィザードリィ4 ——— 104
水滸伝・天命の誓い ——— 108
ロードス島戦記 ——— 112

RPG WORLD

RPG誌上ライブ ロードス島戦記Ⅲ
第9回「反乱の狼煙」 ——— 115
クロちゃんのRPG千夜一夜
Vol.20「日本のRPGとは？」 ——— 122
RPG FAN CLUB ——— 126
私は見つけた!! 僕は知っている!! ——— 128
RPG & AVG お助けコーナー ——— 130

SLG WORLD

ロボクラッシュ ——— 134
《新連載》シミュレーションゲーム宝船 ——— 148

AVG WORLD

新感覚冒険巨編 パンゲア ——— 153
《第5話》

ESSAY

OTAKU CLUB ——— 167
Fly to the blue sky!
永井豪／矢野徹／多摩豊／菊川涼音／先江進／小林貴樹

SPIRITS

アーケード ——— 188
PCエンジン ——— 194
FM TOWNS 噂の新機種を紹介 ——— 198
メガドライブ ——— 200
スピリッツ レーベル ——— 202

ソーサリアンシナリオコンテスト大賞発表 ——— 56
コンプティークBBS伝言板 ——— 164
ひろばのコーナー ——— 217
大江戸情報網 ——— 230

HARD PACK PAGE

NEW PRODUCT ——— 234
Welcome To Macintosh ——— 238

次号予告 ——— 240

福袋
Hソフト編 ——— 180
ウヒョヒョよい子タイムス ——— 183
パイレーツ！ ——— 184

ファンタジーRPGコミック ケース

感動、激動の最終回 超SFサイバーコミック マージー MARCY

4月15日、MSX2に新発売!!

ラプラスの魔

©

- 「ロードス島戦記」誕生の礎となった記念すべき安田均の「ゴーストハンターシリーズ」第1弾。
- 安田均の作りあげるゲームワールドの奥深さと恐ろしさを、まざまざと体験できるホラーRPG。
- 堂々のシナリオとがっぷり四つに組んだ小坂明子作曲のBGMの数かず。

ゴーストハンターシリーズ#1 **ラプラスの魔**

原作 安田 均 ／ 音楽 小坂 明子

MSX2 VRAM 128K ♪ 3.5"2DD 2枚組

希望小売価格 7,800円

MSXマークはアスキーの商標です。

STAC Software Technology & Communication

TRINITY

Terazzo

SPRITE EDITOR PRO-68K

初心者からプロまで幅広く使える、X68000用本格的スプライトエディタ。

近▶日▶発▶売

希望小売価格 19,800円

Arrange Sound from

ロードス島戦記

「ロードス島戦記」のサウンドがCDで聞ける。ロードス島戦記そろって7月21日発売。

CD: VDR-28071
LP: SJX-25051
TAPE: VCH-1916

発売/ビクター音楽産業株式会社

ユーザーズテレホン/☎大阪06(315)8255

平日の午後1時半から6時の間は、お問い合せにお答えします。午後6時から翌日午後1時15分までと、土・日・祝日はまるまる24時間録音もできるテープサービスです。

◆広告中のメーカー希望小売価格には消費税は含まれていません。小売り段階で小売実売価格に別途消費税がかかります。

◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、希望小売価格に消費税分の3%を加えた金額をお送り下さい。

Humming Bird Soft™

株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト

〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

パソコンが変わる。

ソフトが変わる。ハードが変わる。使い方が変わる。

FMタウンズが変える。

パソコンて、きっと素敵なものであるはずだと思う。私たちは、自分の生活でパソコンを活かしたいんだ。音楽もアート&グラフィックスも、パソコンワークも、全部楽しみたいんだ。だから、ピュアな表現力とやさしい使い方のできるパソコンがほしかった。処理力から表現力へ。それが、FMタウンズ、私たちの近くにいることのできるパソコンです。●マルチメディアCD-ROM(540MBの大容量)が幅広いジャンルで使いやすく満足できるソフトウェアを実現する。●ハイクオリティなAV機能で実現する、僕たちのフィールに応えるグラフィックス&サウンドシーンとゲームクオリティ。●32ビットCPU80386のネイティブモードがつくるFMタウンズならではのソフトウェア・ワールド。●TownsGEARで様々なデータをもり込んで簡単に自分流プログラミングができる。●ビジュアル通信で始まる新しいコミュニケーション。●ここまできてやっとパソコンの表現力を本気で語ることができるようになった。すべては、より深くインタフェースするために。

●本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関連する消耗品等および役務について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

●FMTOWNSモデル1本体 標準価格¥338,000(税別)
●FMTOWNSモデル2本体 標準価格¥398,000(税別)
本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

FMTOWNS発売記念セール
限定セット3万台販売中(5月末日まで)
★モデル1セット…¥478,000(税別)
モデル1本体、カラーCRT14(ピッチ0.38)、Townsシステムソフトウェア、キーボード、内蔵マイクロFDドライブ、日本語MS-DOS® V3.1(MS-DOS®エミュレータ)
★モデル2セット…¥538,000(税別)
モデル2本体、カラーCRT14(ピッチ0.38)、Townsシステムソフトウェア、キーボード、日本語MS-DOS® V3.1(MS-DOS®エミュレータ)、TownsPAINT

※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

新登場

「CD-ROM」標準装備
32ビットCPU搭載

ハイパーメディア・パソコン

FMTOWNS

富士通

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM～6:00PM 月～土〔祝日を除く〕 FMTOWNSインフォメーションサービス (03)5690-0032

●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250
●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032
●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334

4/17まで 発売キャンペーン実施中

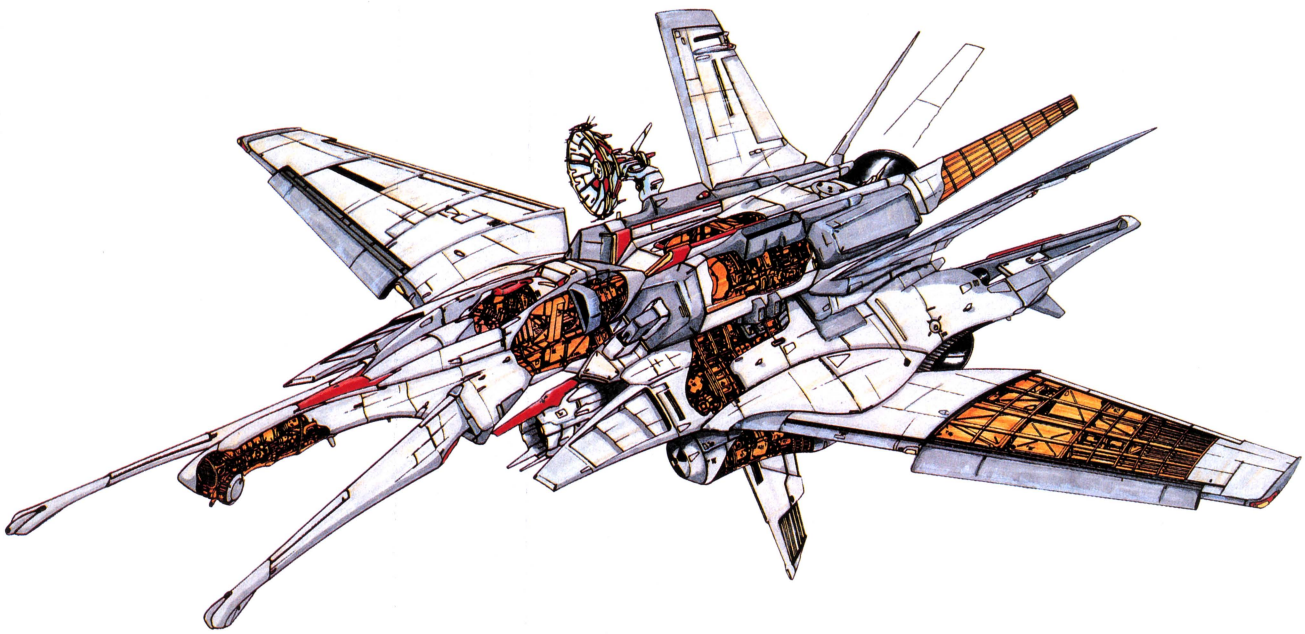
お買い上げの方に、もれなくオリジナルCDプレゼント

STAR

好評発売中!!

PC-8801SR以降VAシリーズ対応
5"2D(4枚組)
標準小売価格8,700円(税別)

■FENRIL Total Length:42.4m Fuselage Length:14.8m Dry Weight:68.1t
Fully-Labed Weight:113.6t Nuclear Impulse Engies X3
Thrust Ratio:6:9 Cargo Capacity:13t×1:28t×1
40t Cargo Module×1(Optional)
Crew:2crew members
Main CPU:Adari-80386



■MIDIRA In the past, this land flourished as the self-governing City of the star system. However, it has lost all of its previous vestiges and presently serves as a trding center for the guilds of the traders
■LUFA In the same manner as Midira flourished as a city of Commerce, Lufa has aspects of splendor as a planet of trade and commerce, There are a large number of private facilites and in one port of the planet, there are also humerous military facilies such as the military aircraft hangars.

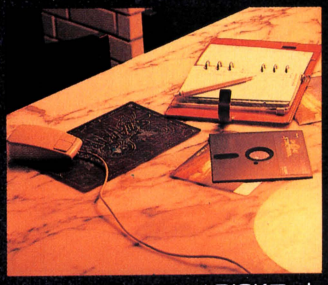
TRADER

スタートレーダー STARTRADER

"The one with wings of light is thrown away in to the towering skies of the goods,
The anger of the Giant God has shaken the heavens,
taking away the wings of light,
The light is now lost and the door of the sky grows heavy,
What lies ahead is a des tiny to crawl on the ground
with the lamentations of humans."

From "The Seal of the Gian God" of the
"Seven Buried Manuscripts."

1 MAPポスター
強度が高く、折り目のつきにくい特殊な材質でつくられたMAPポスター。恒星間航路図をイメージしたデザインはこれからの激戦を予想させるのにピッタリ！



2 オリジナルDISKマット
高級感あふれるDISKマットは使い方自由自在。マウスマットにしたり、机の上にさりげなく置くだけで君の部屋がセンスアップ！

3 マニュアル(オールカラー)
マニア心をくすぐるメカデザインの数々や図解入り武器紹介などイラストや写真をふんだんに使った贅沢なマニュアル

4 ファルコムカタログマガジン
78Pとボリュームたっぷりのこのカタログには"スタートレーダー"のワンポイント攻略法を漫画でわかりやすく説明した「タッチャンのジューティンク講座」や主人公カインの過去のフロロークが描かれたコミック"スタートレーダー"などが載ってる超豪華完全保存版。

今までよりも厚みを増し重感たっぷりの新パッケージの中には…？

1 MAPポスター(A2サイズ)2 オリジナルDISKマット3 マニュアル(オールカラー)4 ファルコムカタログマガシン(なんと78P.マンガ付)5 キャラクターステッカー6 オリジナルDISKシール、オリジナルカラーエンベロープ(各4枚)など、まるで宝箱のようにオリジナルグッズが満載だ！

5 キャラクターステッカー
ロコやイラストを使ったシャレたデザインのステッカー。DISKやファイルなどに貼れば、君だけのオリジナルグッズに早変わり！

6 オリジナルDISKシール、エンベロープ
SFムードたっぷりの中にもファンタシー要素を匂わせる美しいエンベロープや見る角度によってイメージが変わるDISKシールなど、細いものにまで手を抜かない。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)

● 現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

● 代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714

あいかわらず人手不足です。
スタッフ募集！
プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK！ ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。

Falcom

ソーサリアン

今までのゲームの常識を打ち破り、シナリオとメインプログラムを完全分離。だから、ソーサリアンの本体があれば、追加されるシナリオによって常に新鮮な気分で楽しめ、そしてより一層「ソーサリアン」の世界を深めていくことができるんだ！

7つの星をかけ合せて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的に、この魔法を使ってください。

2D RPG

アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取り込み、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の概念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載です。

■ソーサリアンシステムのメモリマップ（のようなもの）

BIOS	メインプログラムの命令に従って、ディスクに読み書きしたり、プレイヤーのキー操作を読みとったり、サウンドを鳴らしたりする。
メインプログラム	シナリオを読んで、そのとおりに画面や音を出すようBIOSに命令する
シナリオ	まさにゲームシナリオそのものがかかれている
データ	グラフィック、マップ、BGMなどのデータが入っている

現在までに、追加シナリオがVol.3まで、そしてユーティリティーのVol.1と、爆発的人気を誇り絶賛発売中。この後も、ソーサリアンのいろんな企画が考えられています。将来には、ユーザーの君たちが作ったソーサリアンの世界ができるかも？これからも、無限の可能性を秘めたソーサリアンにご期待下さい。

前作をしのぐ、ソーサリアンファン待望の追加シナリオ第一弾。AVGの要素が増えたので、謎解きが好きな人におすすめです。

魔性の島

沖合いのとある名も無き島で奇妙な事件が起きていた。島のすぐそばを通る船が次々と消息を絶っている。かつて、海賊の住家だったその島にいったいどのような謎が秘められているのだろうか？

いけにえの神殿

とある村の近くの古代遺跡に、一人の女神官がモンスターを従えて現れた。「新月の夜に若い娘をいけにえとしてささげねば世界を破滅においやる」と言うのだが……。

悪魔に魅いられた花

数多くの貴金属を出す鉱山の村で、疫病がはやりだしたという情報が流れてきた。村のそばにあるカルデラの山の窪地に良く効く薬草が生えているというのだが、そこへの道は落盤のため閉ざされていた……。

ああ、ジョゼフィーヌは今何処に……

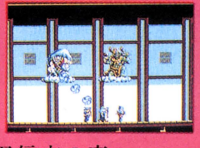
ケメケメ王国のプリンセス、マーベラの可愛がっていたペットのジョセフィーヌが、城の地下に広がるダンジョンに迷い込み行方不明になってしまったのだ!? さあ、大変だソーサリアン！ ジョセフィーヌを捜し出せ！

アマゾンの剣（つるぎ）

女だけの町、ヴァネルバの使者がペンタッアへやってきた。王が行方不明になり、魔物が街を荒しているというのだ！ さっそく、何人かのソーサリアンがヴァネルバへと旅立って行った……。

●PC-88SRシリーズ5'2D ●PC-98F/VM/VX5'2DD ●PC-98U/UV/UX 3.5'2DD ●X-1turboシリーズ5'2D ●PC-88VA専用5'2DD 各3800円

戦国の世に巣くう"魔"を討て！ 日本を舞台にソーサリアンが活躍する。5'2Dでは、2枚組になるほどの長編。追加シナリオ第2弾。



武田信玄の章

織田・徳川連合軍を三方ヶ原で打ち破り、快進撃を続ける武田信玄に魔の気配を感じるという。

織田信長の章

本州のほぼ半分を征服し、凄まじい戦いぶりを見せる信長に、ただならぬ魔の気配が感じられた。

豊臣秀吉の章

天下を統一したが、それだけでは物足りず朝鮮へと出兵した秀吉に魔がとりついていると確認された。

真田幸村の章

大阪夏の陣で死んだと思われていた真田幸村が魔の力でよみがえり家康の暗殺をもくろんでいるという。

徳川家康の章

徳川家康から江戸へ来るよう招待状が届いた。しかし、徴弱ではあるが、江戸城から魔の気配が感じられた。

●PC-88SRシリーズ5'2D(2枚組) ●PC-98F/VM/VX5'2DD ●PC-98U/UV/UX 3.5 2DD ●X-1turboシリーズ5'2D(2枚組) ●PC-88VA専用5'2DD 各3800円

システムの解説

ここは剣と魔法の国

形にとらわれない自由な発想のもとに創造された進化するRPG。シナリオが増え続けるなど、画期的なシステムを取り入れた。

ロマンシア

緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫が何者かにさらわれたという事件がおき、援助を求める声が各地へとばされた。特に呪いをとく占い師と医者が必要だというのだが……。

失われたタリスマン

このところソーサリアンの町は奇妙な事件が数多く起こっていた。夏だというのに雪が降ったり木が突然枯れてしまったり……。自然をあやつる石タリスマンに何かあったのではないだろうか、そんなうわさが飛びかった。

天の神々たち

その日、山岳地方の村々から数多くのひとびとがソーサリアンの町へやってきた。「神々が天罰を下された」彼らはロ々に叫んだ。このことを調べようと幾人かの冒険者が村へ向かった。

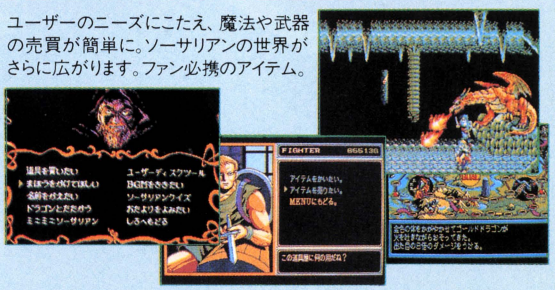
音もRPGの大事な要素。60曲のオリジナルBGMが、ゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

15本からなるシナリオ、その1本1本が他のRPGの1作品に匹敵する完成度の高さ、奥深いストーリーに魅了されます。

- 消えた王様の杖
- 暗黒の魔道士
- メデューサの首
- 氷の洞窟
- 盗賊たちの塔
- ルシフェルの水門
- 不老長寿の水
- 紅玉の謎
- ロマンシア
- 失われたタリスマン
- 因われた魔法使い
- 暗き沼の魔法使い
- 呪われたクイーンマリー号
- 呪われたオアシス
- 天の神々たち

●PC-88SRシリーズ 5'2D(5枚組)
●PC-98F/VM 5'2DD(5枚組)
●PC-98U/UV 3.5'2DD(5枚組)
●X-1turboシリーズ 5'2D(5枚組)
●PC-88VA専用 5'2DD(5枚組)
各9800円

ユーザーのニーズにこたえ、魔法や武器の売買が簡単に。ソーサリアンの世界がさらに広がります。ファン必携のアイテム。

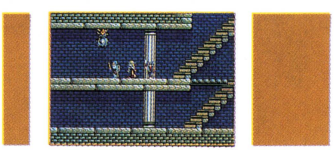


魔法をかけるのが面倒くさい。もっと強い武器が欲しい。アイテムにかっこいい名前をつけたい等、ユーザーのみなさまの熱い要望におこたえするのが、このユーティリティーVol.2。これで君たちのソーサリアンの世界がぐんと広がります。ほかにも、キングドラゴンと闘うことができる。他機種のBGMが聞ける。遊び心いっぱいのミニミニソーサリアンなど盛りだくさんの内容。ソーサリアンファン必携のアイテムです。

- 道具の売買
- 魔法をかける
- 名前の変更
- ユーザーディスク・ツール
- BGM
- 「ソーサリアン」クイズ
- お便りコーナー
- ドラゴンと戦う
- 「ミニミニソーサリアン」

●PC-88SRシリーズ5'2DD(2枚組) ●PC98F/VM/VX5'2DD
●PC98U/UV/UX 3.5'2DD ●X-1turboシリーズ5'2D(2枚組)
●PC-88VA専用5'2DD 各3800円

広大なピラミッド、神殿、迷宮のトラップをかわし、魔の本体ギルバレスを倒せ! 追加シナリオのシリーズ第3弾。



血ぬられた王家の秘宝

広大なピラミッドの中に不思議な力をもつピラミッドが隠されている。かつて1人の呪術師が探しにいった処、それきり消息をたってしまったという。

魔の下僕ガッシュの陰謀

美しいラ・フォーヌの森にギルバレスの下僕ガッシュが城塞を築き上げていた。ギルバレスのもとへ到達するためには、その城塞を通り越さなければならない。

心を失った姫君

ギルバレス島に近いリドニア王国で、チェルシー姫がさらわれたという。リドニア王はソーサリアンに姫の救出を託した。

嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山の中腹に、神殿が立ちはだかっていた。迷宮の入口になっている神殿を何としても突破しなければならない。

魔王ギルバレスの迷宮

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。いよいよソーサリアンとギルバレスの最後の戦いが始まる。

●PC-88SRシリーズ5'2DD(2枚組) ●PC98F/VM/VX5'2DD
●PC98U/UV/UX 3.5'2DD ●X-1turboシリーズ5'2D(2枚組)
●PC-88VA専用5'2DD 各3800円

大事なご注意

追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種・同一メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

夢幻戦士 Th

ヴァリ

あれから2年半…

日本テレネットのニューソフト「ヴァリスⅡ」のヒロイン“優子”はセーラー服の似合う美少女だ。
キミのまわりに、同級生に、そんな少女はいないか。
いま、我々は、セーラー服の“優子”を捜している。キミたちにも捜して欲しい。
推薦してくれたキミにも、ゴキゲンなプレゼントが用意されていることはいうまでもない。
キミたちの情報網を働かせて、優子を捜そう!

セーラー服

“優子大募集”

'89日本テレネット
イメージガール
オーディション

発・売・記・念

PCエンジン・CD-ROM　パソコン

e Fantasm Soldier

ファンII

"優子"が帰ってくる。

■応募のきまり

応募資格

14歳～20歳までの健康な女性に限ります。また、1年間日本テレネットのイメージガールとして契約できる方。(保護者の承諾を得た方)

応募方法

●自薦の場合●

①履歴書：住所、氏名、年齢、生年月日、電話番号、職業(学校名)、身長、体重、ボディサイズ(B＋W＋H)、特技(趣味・スポーツなど)を明記してください。

②写　真：上半身と全身(できればセーラー服か制服を着用)のカラー写真(サービスサイズ)各1点ずつ。

①＋②を封書にて下記応募先までご送付ください。

●他薦の場合●

①推薦する女性の履歴書(自薦と同様)

②推薦する女性の写真(自薦と同様)

③推薦者の住所、氏名、生年月日、電話番号、職業(学校名)、推薦のコメントを明記してください。

①＋②＋③を封書にて下記応募先まで送付してください。

※応募された書類および写真は返却いたしません。また、書類・写真の他への使用はいたしませんのでご安心ください。

応募先　〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
株日本テレネット「'89 イメージガールオーディション」係まで

締め切り　平成元年4月28日(当日消印有効)

選考方法

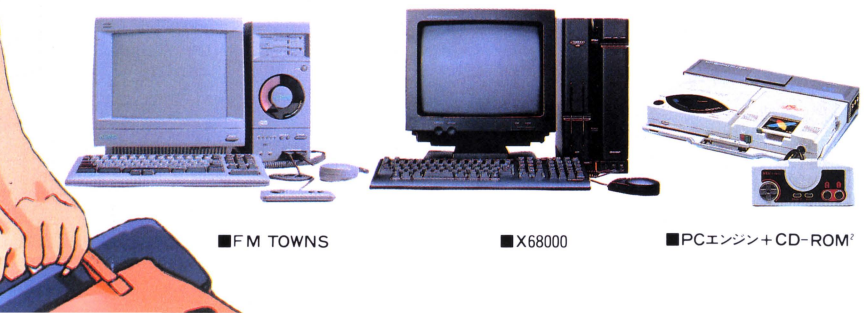
書類選考のうえ、直接ご本人へご連絡いたします。その後読者による誌上(パソコン誌など)オーディションを行いますので予めご了承ください。

※お電話によるお申し込み、または、オーディション選考過程についてのお問い合わせは一切お受けできません。

賞金と賞品　"優子"……賞金 50万円　1名
※賞金は契約金に充当させていただきます。
副賞　グアム旅行　※写真撮影をかねる。
推薦者賞(抽選)
■FM TOWNS　1名　■X68000　1名
■PCエンジン＋CD-ROM²　5名
■優子のテレホンカード　100名

AUDITION

推薦者賞



■FM TOWNS　■X68000　■PCエンジン＋CD-ROM²

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
ユーザー・ホットライン (03)・268・1268 (045)・784・2800

X68000

デス・ブリンガー

DEATH-BRINGER

■遠くからの敵を表示する3D型RPG。
■キャラクターの位置関係を重視したSLG型戦闘モード。
■技能ごとに成長する新レベルアップ・システム。
■キャラクターの個性を形成する膨大なパラメータ。
■サンプリングによりリアルなBGMとしゃべりを実現。
■奥行きを表現する多重背景処理。

3D：スクロール感覚の拡大・縮小表示。

戦闘モード

X68000	5″2HD	PC-88VA	5″2HD
PC-98	5″2DD・5″2HD・3.5″2HD		各￥9,800

絶

テレネットゲーム
全タイトルの全曲
150曲以上を収録！

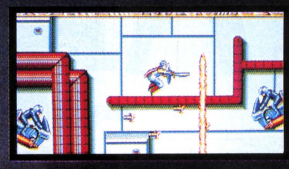
今、パソコンがオーディオになる。

TELENET MUSIC-BOX

PC-88SR
（5″2D・2枚組）
￥2,980

【機能】
ノーマルプレイ■全タイトルの曲を続けて演奏
タイトルプレイ■好きなタイトルの曲だけ演奏
リピート■好きな曲だけ繰り返して演奏
シャッフル■全曲から乱数選択による自動演奏
プログラム■全曲から好きな曲順で演奏
プログラムセーブ■指定した曲順を複数登録可能
■そのほか、CDプレイヤーの機能満載。

XZRII
エクサイル



■スピーディ&スムーズ、グレードアップした操作性。
■多発、綿密な視覚的イベント。
■全世界をのみ込む衝撃的シナリオ。
■広大な世界を表現するデーター量アップ。
■必見、背景アニメーション。
■個々ルーチン対応の多彩なボスキャラ。
■洗練、過激なドラック&マギック。

この製品はXZRがなくてもプレイできます。

PC-88SR	PC-98	MSX2
5"2D	5"2HD・5"2DD・3.5"2DD	3.5"2DD

各¥8,800

※MSX2はアスキーの商標です

4 NEUP

賛発売中

GAME-RU-VIDEO ヴァリスCLUB

現在、㈱日本ソフトバンクさんからテレネットを主題にしたビデオマガジン"ヴァリスCLUB"が発売されています。面白情報満載のこのビデオ。お求めはお近くの大手家電店、または書店でどうぞ。

VHS Hi-Fi STEREO
〈45分〉¥1,980

CD & DISK
◗このマークの付いている商品はコンパクトディスク付きです

ご注意
お求めの際は、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

※表示価格には、消費税3%は含まれていません。

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
ユーザー・ホットライン:(03)・268・1268 (045)・784・2800

資料請求券 コンプティーク 5月号

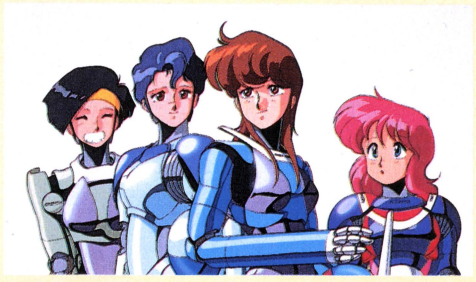
「今日も元気だ！

メガTOKYO2033年
4人の美女が悪に挑む！

バゴルガムクライシス
CRIME WAVE

サイバー・アクション・アドベンチャー

技術革新した巨大都市、TOKYOにおこる高度化した犯罪を解決するために4人の美女からなる闇の必殺仕置人「ナイトセイバーズ」が結成された。
豊富なコンピュータグラフィックス・アニメーションと白熱のバトル・モード、人気アニメがパソコンゲームになって今、登場！
4人の美女が取り組む犯罪とは…謎とは…



4月下旬発売予定
- PC-8801SR以降（ディスク4枚組）¥7,800
- PC-98版：近日発売予定

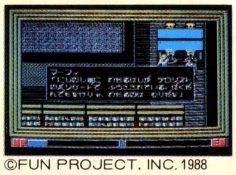
©アートミック・ユーメックス ©アモルファス・ビクター音楽産業機

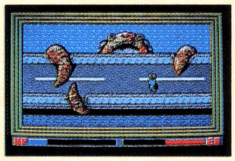
まだ悪夢から醒めてはいない…

しりょうせんせん2

死霊戦線2
WAR OF THE DEAD PART 2

原発ハイジャック！同時多発テロ！突然のパニックに見舞われた新造都市サン・ドラド。ふたたび甦える黄泉路の恐怖。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリチャー群。ストーリーも戦闘もはるかにダイナミックになった最新最強のアクションアドベンチャーが今君臨！





好評発売中
- MSX2 3.5"2DDディスケット2枚組 ¥7,800

4月下旬発売
- PC-8801SR以降 5FD 2D（4枚組） ¥7,800

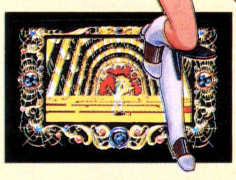
©FUN PROJECT, INC. 1988

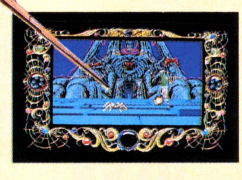
ゲームがアニメを超えた！

PC-98専用シューティング・ゲーム

アランティア
Alantia

PC-9801シリーズの限界に挑戦したフル・アニメーションによる迫力の3Dシューティング・ゲーム。華麗な全10ステージで展開される300パターン以上の敵の攻撃と45種200パターン以上のキャラクター数。毎秒15枚の描画による驚異の高速アニメーション処理。FM音源対応のオリジナルBGM10曲収録。





好評発売中
- PC-9801UV/CV/UX/VM/VX/RA ¥8,800
（要640Kメモリー、FM音源対応）ディスク3枚組

MSX2はアスキーの商標です。

●発売元 ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス
TEL.03-423-7901（お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで）

EDIA SOFT

こいつが愉快。」

やじうまペナントレース 1988

爆発的人気の 野球ゲーム!!

一足早くプレイボール!

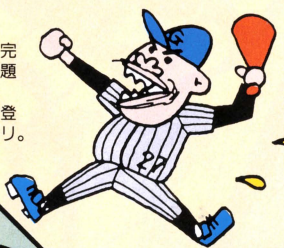
ワールドシリーズ優勝おめでとう！
石切山君の力があってこそこの栄冠を勝ち取ることができたのだ。
黄金時代を築くため、これからも勝ち進んでくれ。

日頃、監督の采配や選手のプレイに不満のある方、自分こそ天才だと考えている君に最適の野球ゲームが登場！
好きな球団に投手としてあるいは野手として入団、監督兼選手としての一人2役。
自分の球団を日本一に、めざすは日米対決、MVP。
全11球場にS、P両リーグ12球団合計なんと420人のデータを収録。
(PC-98版、PC-88版はデータ他が異なります)

ペナントレース 開催中！

- PC-9801シリーズ ●PC-286シリーズ (要384K以上、2ドライブ ディスク3枚組) ¥7,800
- PC-8801SR以降 (要2ドライブ ディスク3枚組) ¥7,800

新入団選手、トレード選手、新外人選手を完全収録('89年3月10日現在)。このオフの話題を独占した新球団も登場です。
豪華選手完全データ・ブック付き解説書で登録選手のデータが一目瞭然、作戦もバッチリ。

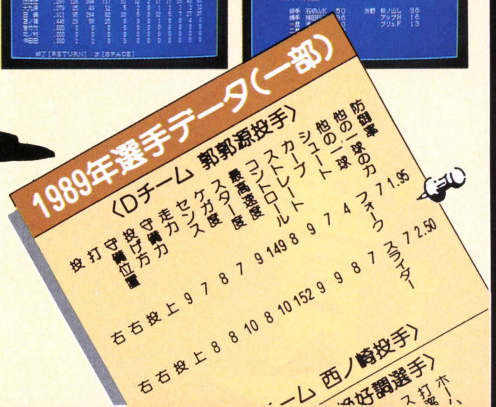


4月8日プロ野球開幕と同時発売!!

- PC-8801SR以降
- PC-9801シリーズ
  ¥4,800

1989年度最新データ集 いよいよ発売!!

やじうまペナントレース 1989データ



BORN IN THE U.S.A. アメリカから手強いゲームの上陸だ!

中世戦略ゲーム

フォートレス FORTRESS

囲碁の戦略性とオセロの簡便性をあわせ持つアメリカ生まれの新しいタイプのコンピュータ・ボード・ゲーム。ルールは簡単ながら、やればやる程のめり込む奥の深いゲーム。2人の敵対する領主が国土全域(6×6マスのエリア)で、自分の領地を増やすために交互に城を築いて争います。世界中のコンピュータ関係者の注目する「ニューラル・ネットワーク学習システム」の採用により、対戦相手の考え方をコンピュータが取り入れ、みるみる強く成長。

好評発売中
近日発売予定

- PC-9801シリーズ ¥6,800
- PC-8801シリーズ ¥6,800

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

※表示価格は全て税抜き価格です

通信販売

当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業株〈通信販売係〉TEL.03-423-7901

スタッフ大募集!

■ゲーム企画 ■プログラマー ■宣伝
詳しくはTEL.03(423)7901吉岡まで

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

アニメ大好きのユーザーに贈る、近未来ＳＦアドベンチャーゲーム。全編アニメーションという、アドベンチャーゲーム最大の課題に挑戦、見事に実現した秀作。ストーリーは、地球と宇宙空間の二元て展開。３Ｄ部分は、16ビット機専用のポリゴンサーフィス方式採用!!　また操作系は、アイポイントカーソルて画面をクリックするだけでゲームか進行。リスミカルにプレイ出来ます。

■PC-9801VM/VX/RX/RA, PC-286シリーズ・5"2HD・2枚組 ¥8,800
■PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ 3.5"2HD・2枚組 ¥8,800
★表示価格には消費税分は含まれておりません。

4月22日発売!!

ディーヴァ●ストーリー7〈終章〉

カリ・ユガの光輝

本格ＳＦシミュレーションウォーゲーム。インド神話をもとにしたキャラクター設定で７機種に配分したティーヴァシリーズの最終作。シヴァ・ルドラが用する敵宇宙軍の侵略から30星系、151惑星を擁護し、撃滅せよ。軍事的戦略とともに、星系の経営戦略が勝敗の決め手となる。また、ポリゴン３Ｄで表示される惑星の上空から敵の重要施設を攻撃する惑星戦は圧巻。

■PC-9801VM/VX/RX/RA, PC-286シリーズ 5"2HD ¥7,800
■PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ 3.5"2HD ¥7,800
★表示価格には消費税分は含まれておりません。

好評発売中——!!

STAFF募集中!!

パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合!

●プログラマー ●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーターが人手不足なのだ。
まずは、下記のお電話にて。(担当：河津)
☎名古屋(052)773-7770

T&Eの最新情報が聞けるゾ!!
T&E SOFTテレフォンサービス
☎名古屋(052)776-8500

ゲームの“オモシロサ”は優性となって遺伝する。

FOR PC-9801

HYDLIDE3SV

ハイドライド3 スペシャルバージョン

ロールプレイングゲームのスタンダードとして、数多くのユーザーの皆さんから高い評価を得ているハイドライドシリーズ。シリーズの完結編である「ハイドライド3」を16ビット機用に改良。アニメーション画像処理の導入、マップおよびキャラクターの追加等、マイナーチェンジを図っています。

■PC-9801VM/VX/RX/RA, PC-286シリーズ 5'2HD ¥7,800
■PC-9801CV/UV/UX, PC-286シリーズ 3.5'2HD ¥7,800

★表示価格には消費税分は含まれておりません。

COMING SOON!

T&E SOFT GAME MUSIC ◀SCENE 1▶

サイオブレード・スーパーレイドック・レイドック2

1. サイオブレード組曲(アレンジ・ヴァージョン)
2. サイオブレードオリジナルサウンド全16曲
3. スーパーレイドックオリジナルサウンド全14曲
4. レイドック2オリジナルサウンド全4曲
5. レイドック2組曲(アレンジ・ヴァージョン)
6. あーぱーみゃあどっくオリジナルサウンド全16曲

価格 ●カセット ¥2,400 (X24X-3502)
●CD ¥2,800 (H28X-10002)

★価格は税抜き価格です。

ポリスターより全国のレコード店にて、
4月25日発売!

MSX is a trademark of ASCII corp.

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください（通達希望の方は300円プラス）
■マガシンNo.20ご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）
■'89年カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）

T&ESOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.20 請求券 コンプ5月号

'89総合カタログ 請求券 コンプ5月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

DRAGON MAGAZINE SPECIAL

新鋭、加藤洋之&後藤啓介が君たちに贈る幻想美少女製造機械"factlily"。
「オーラバトラー戦記」「ダーコーヴァ」「クレイジーリー」など多数の挿絵、描き下ろしイラストを集録！
ファンタジーファン必見のこの一冊!!

factlily
〈ファクトリリィ〉

加藤洋之&後藤啓介 画集

A4変型判
頁数約120P
予価2,000円
発売予定1989年4月下旬

大・好・評・発・売・中!!
※各定価表示は'88・4月より変更する場合もあります。

美樹本 晴彦画集
MOVEMENT
映画版「超時空要塞マクロス」「メガゾーン23」から現在にいたるまでのカラーイラスト140点を集録／描き下しイラストもくわえた美樹本晴彦ワールドの集大成!!
A4変型判 総ページ数120 定価2,000円

いのまた むつみ画集
月の聲 星の夢
熱烈なファンの声にこたえて、「いのまたむつみ画集」ここに完成／「幻夢戦記レダ」「童話めいた戦史ウインダリア」や描き下しイラスト多数集録。大望のこの一冊!!
A4変型判 総ページ数120 定価2,000円

FUJIMI
ファンタジア文庫

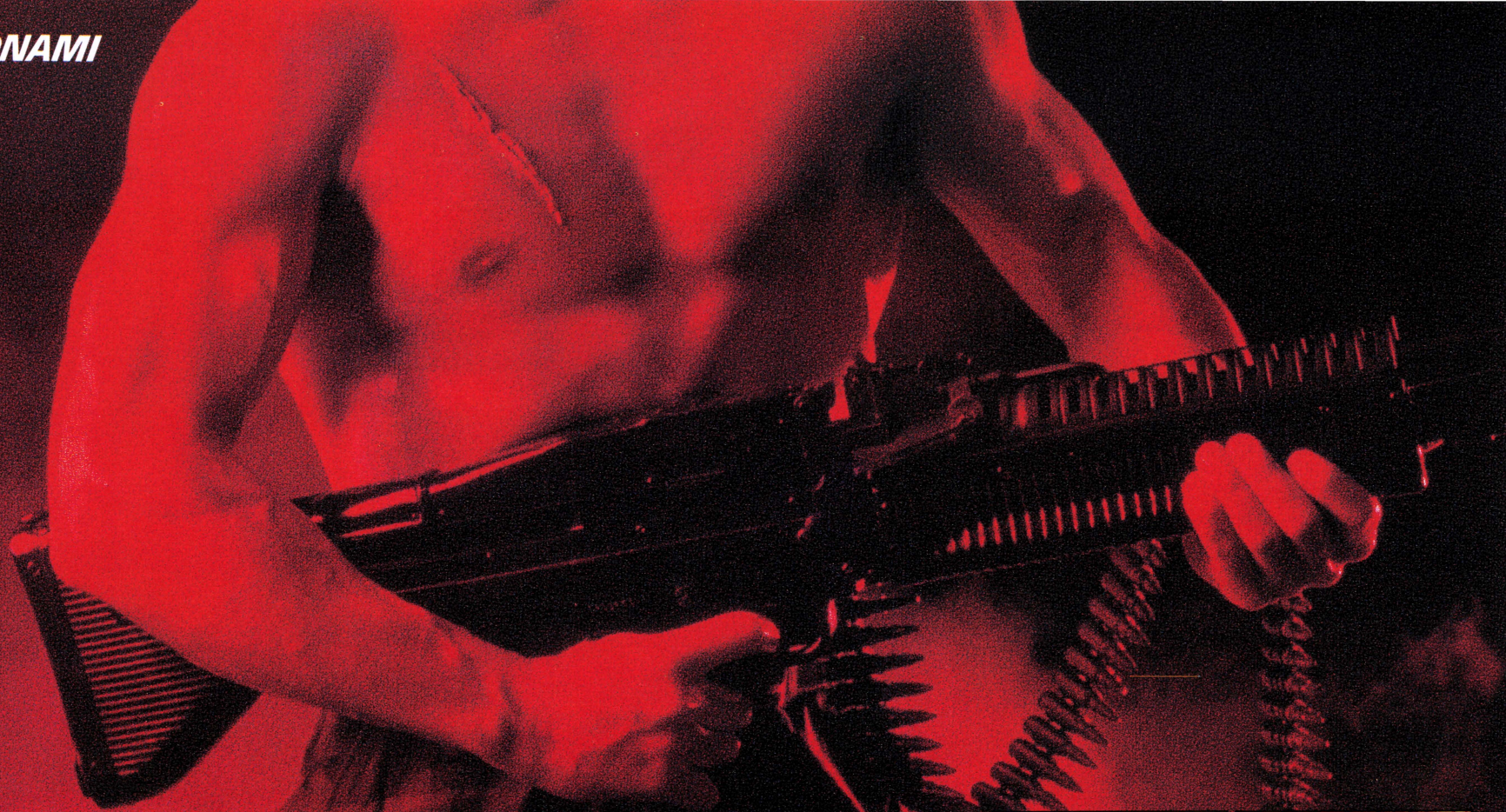
不死朝伝奇ZEQU
二の巻 朱砂王の復活
武上純希 イラスト橋本正枝
定価430円【本体価格417円】

宇宙一の無責任男シリーズ②
明治一代無責任男
吉岡平 イラスト都築和彦
定価470円【本体価格456円】

富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375代 振替／東京7-86044

KONAMI

戦争につけるクスリはない。



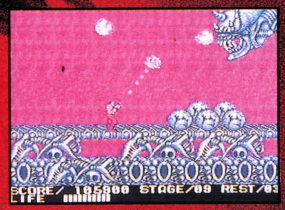
地球平和のためならば暴れることも正義となる

魂斗羅（コントラ）™

© KONAMI 1989

次世代バイオレンス・フィーチャー「魂斗羅」——'89年4月、宣戦布告

一度、火の着いた戦争は止められない。全てが燃え尽きるまで。
コントラは本能を目醒めさす導火線と、
それを鎮めさせる舞台の、両面の危険性をはらんでいる。
どちらも、アブナイ……



◆MSX版だけのオリジナルステージとキャラクターでさらに磨きがかかる★3D場面付きの全19ステージ◆充実のパワーアップアイテムで興奮がさらに突き上がる！

MSX2対応　ROMカートリッジ　SCC搭載　5,800円

●MSXマークはアスキーの商標です。●表示価格には、消費税は含まれておりません。

週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(851)3000　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000
【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141　【関西地区】大阪06(334)0399　【四国地区】松山0899(33)3399
【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606　ダイヤルは正確に！

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

©1988 by STRATEGIC SIMULATIONS, INC. All right reserved.

4月21日発売予定

何が起きているんだ。

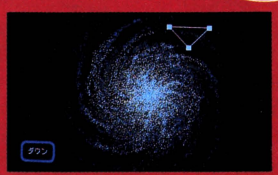
惑星はすべて異星人（エイリアン）に占拠された。
宇宙艦と武器を駆使して、宇宙の平和を取り戻せ。

酸素0.7%。水分30mg。生物反応が確認された第3惑星。調査のために降り立つと暗闇の中で閃光が光り、いまいましいエイリアンが、不気味な笑いを浮かべて俺たちを待ちかまえていた。条件反射的にレーザー銃を向ける。エスパーのひとりは念力に集中した。その生物は一瞬にして消えたが、まだまだこの星にはエイリアンが潜んでいる。未知の敵基地へ向けて、いま苛酷な指令が下された…。臨場感あふれるSFロールプレイング・ゲーム「スターコマンド」、ついに登場。武器/装備データを緻密に設定できるほか、鮮やかでリアルなグラフィックが、かつてない興奮を連れてくる。これは知的ゲーム・フリークスに贈るニューRPGだ。

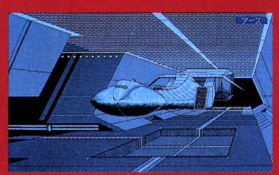
- 原作は日本でもおなじみの「ファンタジー」三部作のゲーム・デザイナー、ダグ・ウッド氏
- アナログRGBモニタ専用としたことで、4096色中16色同時表示の鮮やかな画面を実現
- 緻密に設定された武器データが戦闘力アップの鍵。150種以上の船体/戦士用武器を選択可能
- ユーザー・フレンドリーなマウス・オペレーション（キーボード対応可能）
- 宇宙艦どうしの闘い、エイリアンとの闘いという多彩な戦闘シーンによる白熱したゲーム展開

迫力ある映像を生む、独自のFFG方式（フル・フレーム・グラフィック）

音楽：すぎやまこういち
スターコマンドのテーマ音楽は、5/21にアポロン音楽工業よりレコード発売されます。

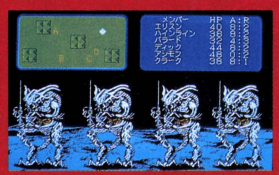


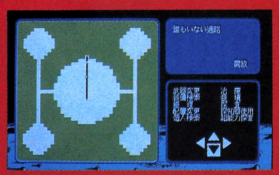
● 数千の星が集まる銀河系


● 銀河系内の3つのスターポート

● 未確認惑星の調査ミッション

● 宇宙艦どうしの壮絶な闘い


● 惑星上でのエイリアンとの闘い


● 敵基地内への侵入

対応機種　●PC-9801 VM/VX/RX/RA 1Mバイトタイプ5インチフロッピー（VM2は16色ボードが必要）　●PC-9801 UV/UX/CV 1Mバイトタイプ3.5インチフロッピー　※本体メモリ640KB以上必要　※MS-DOS Ver.2.11以降必要　※アナログRGBモニタ必要
●マウス対応　●FM音源ボード対応

定価￥9,800

ハイパーリアルRPG

スターコマンド

STARCOMMAND

暗闇の侵略者

通信販売：お近くのショップでお求めになれない場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、弊社通販係まで現金書留にてお申込みください。送料は無料です。

スタッフ募集：㈱ヒューリンクスでは、一緒に働いてくれるスタッフを募集しています。
職種/経理・営業・プログラマー他
詳細は弊社スタッフまで。秘密は厳守いたします。

HuLinks Inc.
株式会社ヒューリンクス

〒170 東京都豊島区東池袋3-7-7福地ビル TEL03(590)2311㈹

イラスト：都築和彦

「ザ・スキーム」／古代祐三

――サウンド・ボードII・ヴァージョン――

The Scheme

CD：25A2-8 税込定価¥2,627（税抜価格¥2,550） CT：20A4-8 税込定価¥2,070（税抜価格¥2,010）

収録曲：1.INTO THE LAIR 2.DEATH WORLD 3.I'LL SAVE YOU ALL MY JUSTICE 4.COWARD! 5.HA! HA! 6.PERPETUAL DARK! 7.SHOUT DOWN 8.THOUSAND EYES 9.NUCLEAR POWER 10.MASTER OF THE SHOOTING 11.ANGRY FIST 12.THE FORCE ROTTED AWAY 13.THE EMPEROR WAS STEEPED IN VICE 14.HARDY IS THE STRONGEST 15.CHALLENGING TOMORROW 16.GAME OVER 17.HASSIN COM. 18.MAGISTIC FIRE 〈Arranged Version〉 19.THE EMPEROR WAS STEEPED IN VICE 20.THE FORCE ROTTED AWAY 21.I'LL SAVE YOU ALL MY JUSTICE 22.THOUSAND EYES 23.PERPETUAL DARK

◉初回特典：オリジナル・イラスト・ステッカー付。

これが究極のゲーム・ミュージックだ！

ゲーム・ミュージックの大ヒット・メーカー、あの古代祐三の話題の新作〝ザ・スキーム〟

4・10 ON SALE!

この「ザ・スキーム」ではサウンドボード2を使うことによって、従来のFM音源＋SSG音源3声から、FM音源6声＋SSG音源3声＋リズム音源6声＋サンプリング音源1声と、表現の枠が広げられました。そのことによってパソコン界初のサンプリングを同期させた音楽を作ることができるようになりましたが、苦労したのは音源ハードが違うため、それを動かすドライバー、エディターはもとより曲まで全部作り直さなければならなかったことです。また、それらに関する制作期間が約1ヶ月半と短かったため、作曲にあたってサウンドボード2の性能をフルに発揮できなかったのが心残りです。ゲーム・ミュージックというジャンルはまだまだ発展前進するでしょう。僕も今までの経験を活かし、良いゲーム・ミュージックをこれからも作り続ける努力をしていくつもりです。

古代祐三

このCD（テープ）に収録されているコンピュータの生音による原曲を聴いていただきたい。サンプリングという新技術を駆使した彼のサウンドは、恐ろしいまでの迫力とセンスをもって、皆さんの耳に飛び込んで来るはずだ。このリズムが、このビートが、この旋律が――。大袈裟でも何でもなく、そこから明らかに今までのゲーム・ミュージックとは一線を画した古代祐三ワールドの熱い息吹を感じ取っていただけるであろう。さらに、新たに付加された5曲のアレンジ・バージョン、こちらも文句なしにお薦めできる。なにしろ、従来のゲーム・ミュージックのパターンとは異なり、「ザ・スキーム」に関しては古代君自らがすべてのアレンジに参加しているからである。これほどまでに原曲の作曲者のコンセプトが貫き通されたアレンジも珍しい。特に、彼が本作品の中で最も好きだという「The force rotted away」、見事にユーロビートナイズされた「I'll save you all my justice」のアレンジは出色の出来であると言える。 ゲーム評論家 山下章

贈られ勝手がうれしいね。
音楽ギフトカード エムカ
●エムカは、全国の取り扱いレコード店で、ご希望のレコードやCD、ミュージック・テープ、ビデオなどの商品とお引換になれます。発行：日本レコード普及株式会社

Alfa™
アルファレコード株式会社
販売元 ワーナー・パイオニア株式会社

TETRIS

© 1987, Academy Soft-Elorg.
© 1988, Sphere Inc.
© 1988, Bullet-Proof Software Inc.

スーパーイベント

テトリスゲーム大会

日時 '89年4月16日(日)

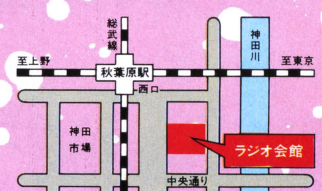
午前10時〜午後2時　会場：ラジオ会館8F（秋葉原）

テトリスファンの諸君。勝負のときは来た！持てるテクニックを駆使し、トップを目指してチャレンジしてくれ。ハードウェアはファミコンを含めて全9機種。一人5分の持時間の中でハイスコアを競い、機種ごとに優勝・準優勝を選出。合計18名に豪華な賞品をプレゼントする。さあ、君の腕前を見せてくれ。

協賛：日本電気㈱、シャープ㈱、富士通㈱、松下電器産業㈱、ソニー㈱

●賞品

ビデオデッキ・CD搭載ラジカセ・液晶TV・ヘッドホーンステレオ・ヘッドホーンCD・腕時計・コンパクトカメラ他、18名に豪華な賞品を用意しました。優勝9名、準優勝9名で抽選による順番で、お好きな賞品を選択できます。



■参加された方にはもれなく記念品をプレゼント!!

㈲ビー・ピー・エス　TEL.045-931-0151
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル4F

好評発売中!!

●PC-8801シリーズ・X-1シリーズ・PC-9801シリーズ（要256KBRAM）・PC-88VAシリーズ・X68000・FM77AV・FMR-50・MSX2 専用♪（メインRAM64K、V-RAM128Kを必要とします。）

MSX はアスキーの商標です。

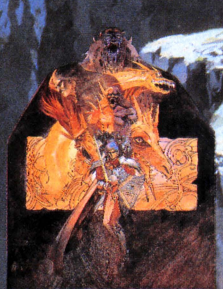
Xak [サーク]

TM

©1989 MICRO CABIN

The Art of Visual Stage

不気味な生臭い息遣いが、その鼓動と共に高鳴り始めた。
しかし、それは何処からとも、何者のともつかない。ただ深く、妖しい地の果てからのような…そして、卑しく、恐ろしい魔物のもののような…。
存在の不確かな、ただならない奇妙な気配。取り囲む空気さえが執拗にまとわりついてくる。
今、何かが変わろうとしている。この美しく平和なウェービス国に何かが起ころうとしている。
早く行かなければならない、手遅れになる前に、さあ一刻も早く。この国を救えるのは、神の末裔である君だけなのだから…。



PC88 SR以降／PC98シリーズ　¥8,800(税別)　4月21日発売予定

特報：Xak サウンドエフェクトCD　5/25新発売!　(株)ポリスターDatamレーベルより

深化（しんか）

RPGを突き詰めたら、そこには出発点があった

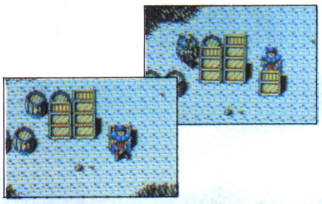
それはRPGの進化ではなく、新化なのだ

まったく新しい初めての「NEW RPG」

そして、今またXakはそれ以上に深化し始めている

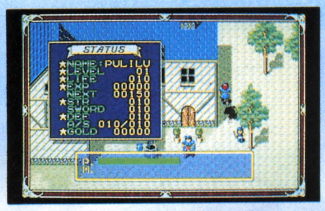
これがVRシステムだ

この写真を見ても違いのわかる人は少ないでしょう。
しかし、これが従来のRPGに欠けていた最大の点なのです。プレイしてみて初めてその素晴らしさに気づいて頂けることでしょう。このVRシステムの搭載によってRPGはまったく新しく生まれ変わったのです。



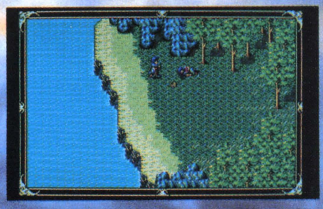
パソコン画面フルサイズの迫力

ステータス表示はシースルー。パソコン画面いっぱいの大迫力のゲーム画面。
ステータス表示は操作によって上下に移動、表示の有無の選択ができます。



Xak独自の演出

女の子が倒れている。こういう場合、女の子を助けてあげると突然場面は変わって家の中、というのはよくある話。しかし、こんなところにもXak独自の演出が盛り込んであるのです。



ワイドなアニメーションサイズ

巨大な滝が流れていたり、水槽の水が波打ったり、従来は小さかったアニメーションサイズがグーンとワイドになりました。

アクション性

個々に個性を持ったキャラクターの動きとスピード。従来のRPGと同じ感覚では……。

会話が豊富

会話がバラエティー豊か。メッセージ数が多いので会話だけでも十分楽しむことができます。

まだまだサークはとても一言では語れない。

マイクロキャビン インフォメーションダイヤル 0593(53)3611

マイクロキャビン®
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

© 小林まこと・講談社・テレビ東京・キティエンタープライズ

アドベンチャーゲーム

What's Michael? ホワッツ マイケル

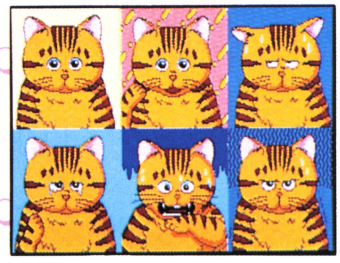
みんなの人気者「ホワッツ・マイケル」がゲームになって新登場。
ポッポ誘拐事件を解決するべく、捜査に出かける探偵マイケル。
ポッポ誘拐の真相とは何なのか。と話は続きます。
ゲームが終わった後にはじまる「マイケル劇場」。そしてその後にも……。
最初から最後まで楽しめる「ホワッツ・マイケル」
あなたはポッポとまた会うことができるだろうか。

■新発売■

- PC-8801シリーズSR以降……¥7,800
- PC-9801シリーズ……¥7,800

FM音源対応

MSX2ディスク版開発中!



アドベンチャーゲーム

きまぐれオレンジロード ～夏のミラージュ～

©まつもと泉／集英社・日本テレビ・東宝

■好評発売中■

- MSX2 3.5″ディスク版……¥7,800
  〈MSX2+対応〉

MSX2+ MSX2 S-RAM対応

MSX MUSIC対応FM音源(内蔵PSGにも対応)

- PC-8801シリーズSR以降……¥7,800
- PC-9801シリーズ……¥7,800

FM音源対応

- オレンジ★ロード・ステッカー&カセットレーベル(4種)付

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇 ～さよなら、そして…～

©R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

■好評発売中■

- X68000スペシャル……¥9,800
- MSX2 3.5″ディスク版……¥7,800
- MSX2 ROM版(4メガロム)……¥7,800

MSX2 S-RAM対応

MSX MUSIC対応FM音源(内蔵PSGにも対応)

- FM77AVシリーズ……¥7,800
- PC-8801シリーズSR以降……¥7,800
- PC-9801シリーズ……¥7,800
- X1シリーズ……¥7,800
- テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
- 結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル

※表示価格に消費税は含まれておりません。

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

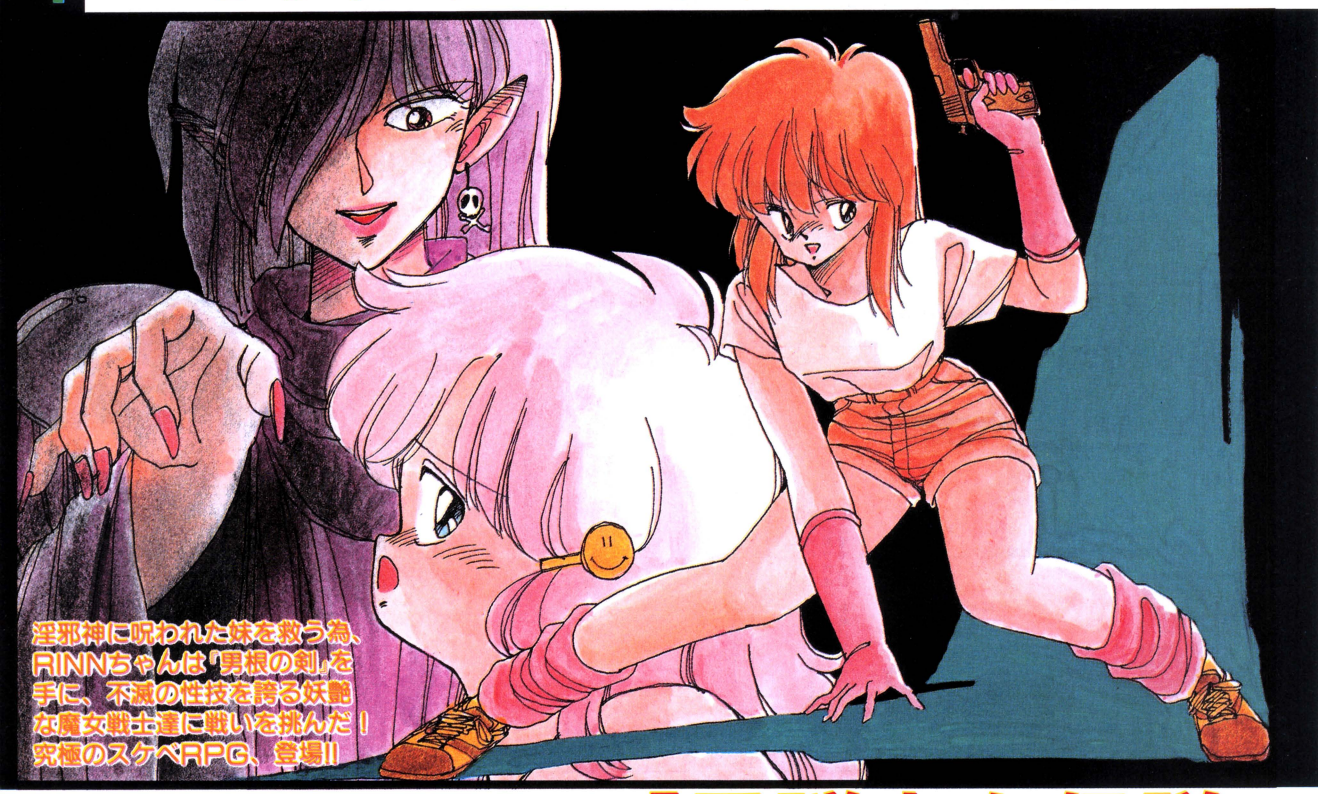
Stac Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

SERIES 4

もりばやし♥りんご 登場 !!



少女探偵RINNちゃんの事件簿 『電脳少女伝説』

￥6,800　　4月発売予定

SERIES 1

『私立探偵マックス』 ～潜入!! 謎の女子校～

原画：富士参號
￥6,800　発売中

女の子をコマさないとESPが使えない××な設定と、その女の子がすんごくかわいいって、大評判の作品。Hソフトファンなら、これをやらなきゃ何も語れない！絶対㊙お奨め品です♡

SERIES 2

『サッちゃんの大冒険』

原作・原画：緑沢みゆき
￥5,800　発売中

コミックで人気の『サッちゃん』がゲームに登場！ 糸ひきサッちゃんのインラン大冒険はオリジナルシナリオだから初めてでも安心よ。

SERIES 3

『あずさ108事務所』

原作・原画：IBUKI NOBUTAKA
￥6,800　発売中

私立探偵のイカした姉貴・峰あずさ。女子校の暴行事件に乗り込んだけど、なぜかみんなに迫られて。ヤラない訳にはいかないわよね。

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
口座番号　東京3－056150　　加入者名　アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留より手数料が安く、為替より確実な方法です。
■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数、C5係」を忘れずにご記入下さい。
■送料は無料です。

■対応機種（全ゲームとも）
PC-9801シリーズ（旧98、U、UII、LTを除く。要640K）＊MS-DOSのVer.2.11以上が必要です
PC-8801シリーズ（SR以降、VA可）
純正品以外での作動は保証できません。

AGUMIX
アグミックス
〒160　東京都新宿区坂町28番地　新倉ビル501
PHONE 03-358-4862

森田将棋Ⅱ

最強の将棋ソフト！短手数詰将棋を解く速さは超プロ級！

将棋ファンをうならせて…
絶賛発売中!!

■豊富な機能

■対局　人間・コンピュータ・通信と相手を選択できる。先手・後手の選択も自由自在。コンピュータにレベル1～3、研究用1～9と豊富なレベルから選べる。（研究用はかなり長考しますが、強い。）

■再現　基本操作は、マウスの左クリックで進み右クリックで戻る。1手ずつモード、スロー再現、高速再現、最初と最後へジャンプなど、必要に応じて選べる。

■ファイル　ロード・セーブも非常に簡単。MS-DOSになじみのない人にもすぐ操作できるようになります。

■盤面設定　駒落ち、詰将棋の設定が簡単な操作でできます。

■その他

棋譜出力
盤面出力　MS-DOSのテキストファイル形式で出力します。ワープロなどで自由に取り込んで、加工することができます。

定跡編集　定跡を入れるとコンピュータの思考時間が節約され速くなります。定跡をどんどん増やせば、無敵になる!?

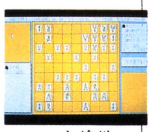
書体編集　駒・盤面・背景などを自由に設定できます。CG（コンピュータ・グラフィックス）のおもしろさを存分に味わうことができます。参考例として、いくつかのデータを用意しました。駒・盤面をいろいろ取り替えれば、また違った雰囲気で楽しめます。

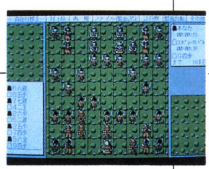
環境設定　面倒な通信設定、パス設定などもすべてワンタッチ感覚。設定を保存すれば、次に設定し直す必要はありません。

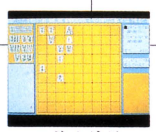
5五将棋　盤面が小さくなり、駒の数も少なくなったミニ将棋です。でも、複雑さは変わりません。新しい将棋で、新しい定跡を見つけよう。

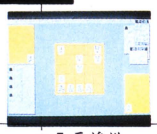
こんなこともできるぞ！

編集機能で、コマのデザインも自由自在!!
兵士のキャラクターをつくって、ウオーシミュレーション風の盤面にしてみました。
あなたは、どんなデザインで楽しみますか？


● 本将棋




● 詰め将棋


● 5五将棋

● 編集機能

X68000版5月26日発売（価格10,000円（税ヌキ）X68000専用オリジナルグラフィック）

■PC-9801UV/UX
■3.5インチディスク2HD版1枚組……¥10,000（税抜）
●RAM512K以上2ドライブ専用
●通信には全二重式モデムが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）がご使用になれます。

■PC-9801RA/RX/VX/VM/M
■5インチディスク2HD版1枚組……¥10,000（税抜）
●RAM512K以上2ドライブ専用
●通信には全二重式モデムが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）をご使用になれます。

FM TOWNS
FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER

■FMTOWNSモデル1・FMTOWNSモデル2
■CD-ROM1枚……¥14,800（税抜）
●マウス完全対応
●棋譜のセーブには3.5インチ2HDのディスケットが必要です。
●通信には全二重式モデム（FMT-MD201）が必要です。

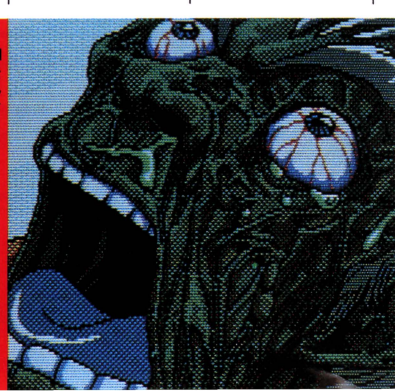
●MSDOSは米国マイクロソフト社の商標です。

ANGELUS
アンジェラス～悪魔の福音～

●MSX2版
●FM77AV版
●PC-98
特別編版
近日発売！

ムービー感覚
ホラーAVG！

■スタッフ
キャラクターデザイン 土器手司　シナリオ 伊藤慶子
音楽 すぎやまこういち　音楽効果 田口寛宏
プログラム 中文字「土佐っ」　テンタイズグラフィック 大田貴
進行 宮島靖
■対応機種
■PC-8801FA/MA/■PC-88VA
■PC-8801FH/MH/FE/MA2
■PC-8801mkIISR/TR/MR/FR
■V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源（サウンドボードII）対応
5インチディスク4枚組……¥8200（税抜）



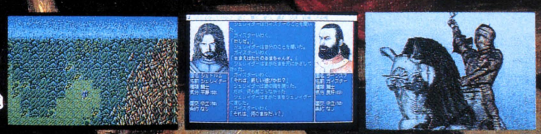
Reichsritter
ライヒスリッター

近日発売!

古代トランティス歴。
ライヒスリッターと
呼ばれた
帝国騎士団がいた。

■「ライヒスリッター」とは……。

若き国王となったあなたは、勇気ありし強者をひきつれ「魔」の支配下となったトランティスの7つの国の王と会見モードで交渉、接得し、平和な帝国を再建してもらうゲームです。しかし、国王達はひとくせある強者ぞろいたち、交渉に失敗すれば戦争にもなりかねません。国王達の性格をよく分析し、彼らの心をつかんで仲間にしてください。君の誠意が平和な帝国を築くでしょう。



■PC-9801RA/RX/VX/VM/M
■5インチディスク2HD版2枚組
●RAM640K以上2ドライブ専用
●NEC純正MS-DOS（Ver2.11以上）システムディスクが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）をご使用になれます。
■¥8,000（税抜）

■PC-9801UV/UX
■3.5インチディスク2HD版2枚組
●RAM640K以上2ドライブ専用
●NEC純正MS-DOS（Ver2.11以上）システムディスクが必要です。
●キーボードおよびバスマウス（PC9872等）をご使用になれます。
●FM音源対応　■¥8,000（税抜）

BURNING POINT
バーニングポイント

ミステリーゲームの
新しいカタチ!

好評!
バーセクションタイプ
AVG!

■スタッフ　原作：遠藤健司（「バーニングポイント」より）　メインプログラマ：佐藤 誠　ゲームデザイン：高見摩耶　キャラクターデザイン：岡本健志　音楽・SE：澤 和雄
グラフィックデザイン：横木喜幸　テンタイズ：岡本健志 & YONEGON　ミュージック・テクニカル：ミュージック・テクニカル・土方雅之
■対応機種　●PC-8801FE/MA2●PC-8801FA/MA●PC-88VA/2/3●PC-8801FH/MH●PC-8801mkIISR/TR/MR/FR
●V2モード2ドライブ専用　ステレオFM音源（サウンドボード11）対応　●5インチディスク版5枚組……¥8,600（税抜）

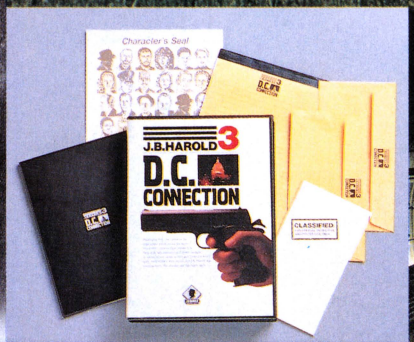
●エニックスの住所がかわりました。

〒160 東京都新宿区
西新宿7-5-25
西新宿木村屋
ビル5F
TEL 03(366)4345

株式会社
エニックス

すべては、一発の銃声から始まった。

リバティタウン警察署長ウォルター・エドワーズが、ワシントンD.C.への出張中に、何者かの手で射殺された。
現場は、アーリントン墓地の中にあるケネディの墓の前。所持していたはずの連邦警察の秘密捜査書類は、姿を消していた。
そして数日――犯人として市警に逮捕されたのは、事もあろうに彼の息子、フレデリックだった……。事件の経緯に不審を抱いた
リバティタウン警察はJ.B.ハロルドを派遣、真相究明に乗り出す。スキャンダラスな事件の背後に潜む腐敗、麻薬の影――
超大国のかげりを感じながら謎を追うJ.B.の胸に、この街で過ごした青春への複雑な思いが交錯する。
アメリカの中枢都市・ワシントンを舞台に繰り広げる本格ハード・ミステリーの大作、ついに完成。



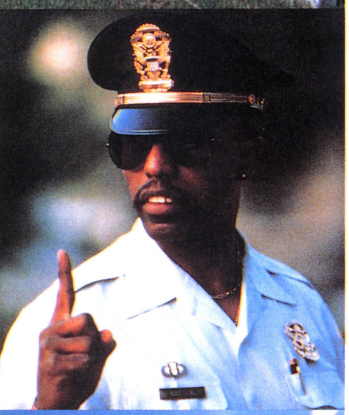
新発売 PC-9800シリーズ
近日発売 PC-8800シリーズ
MSX2,MSX2+

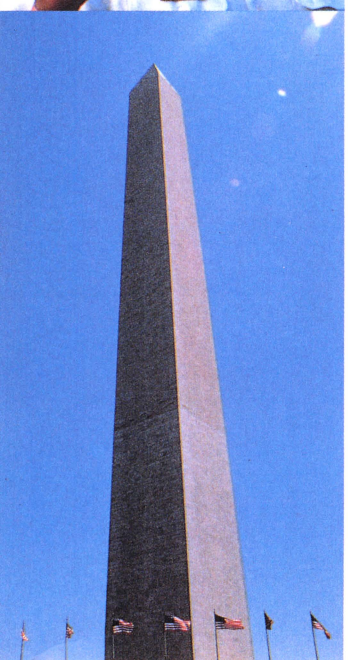
■PC-9801シリーズ
■PC-286シリーズ
● 増設RAMボード対応
I Oバンク方式のRAMボードがご使用になれます。
● RAM384Kバイト以上必要です。
■5"-2HD,3.5"-2HD(3枚組)
■マウス対応、アナログモニター対応、FM音源対応
標準価格 9,800円(消費税抜き)

(捜査資料)
■ J.B.デジタルインデックス・ディスク
ストーリーに登場する人物や店などをはじめ、ワシントンの有名な建物、歴史上の人物や事件などに関する情報が一枚のディスクに。捜査に欠かせない、貴重なデータベースだ。
■ J.B.オリジナル
イエローバッドホルダー&イエローエンベロップ
■ 捜査マニュアル
(プロローグストーリー、ワシントンD.C.のマップ他)
■ 関係者記録ノート 登場人物顔写真シール
■ 事件解決報告書 ユーザーはがき

J.B.はタクシー・ドライバーに、特定の人物の尾行を依頼できる。顔写真で対象者を選択すると、その人物のプロフィールが右に表示される。

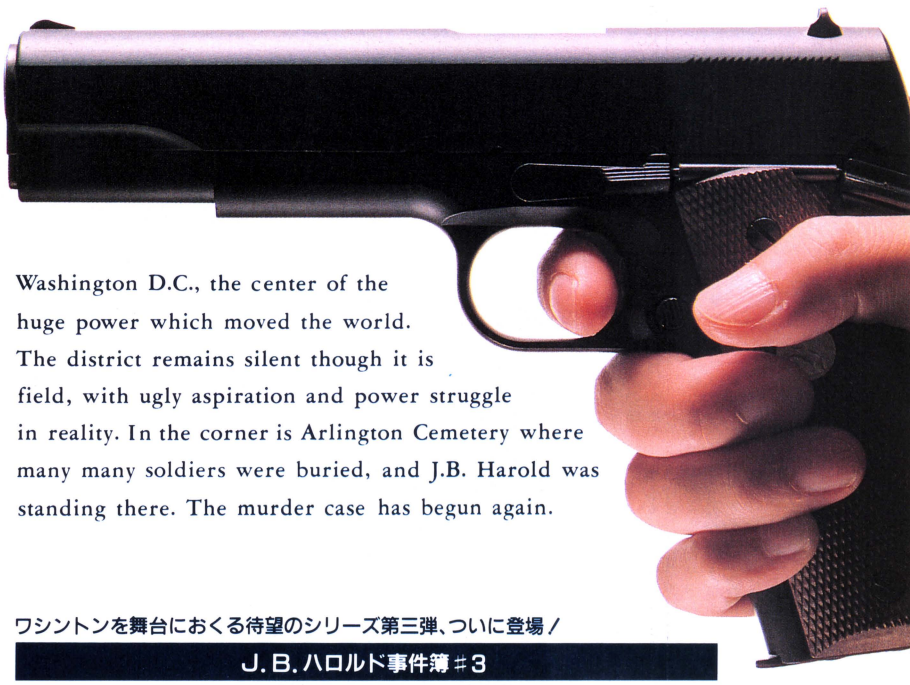
現地取材のビデオ画面などから制作した美しいグラフィックで構成する、デジタルインデックスの画面。何気ない街のガイドの中にも、捜査の手がかりがある。





J.B.HAROLD 3

D.C. CONNECTION



Washington D.C., the center of the huge power which moved the world. The district remains silent though it is field, with ugly aspiration and power struggle in reality. In the corner is Arlington Cemetery where many many soldiers were buried, and J.B. Harold was standing there. The murder case has begun again.

ワシントンを舞台におくる待望のシリーズ第三弾、ついに登場！

J.B.ハロルド事件簿＃3

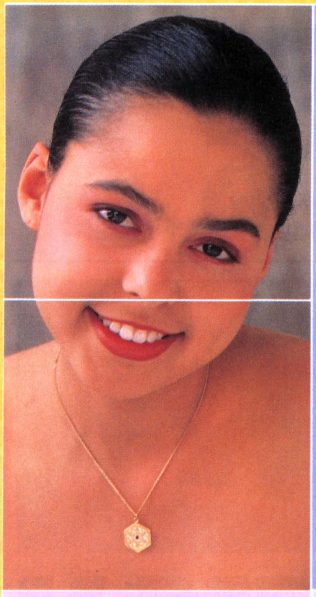
D.C.コネクション

愛と死の迷路

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00（土・日・祭日を除く）
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。（送料無料）

■リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当 城内までご連絡下さい。

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴 1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217



好運を引き出す「ヒランヤ&ラピス」の奇跡

ただ着けるだけで誰にでも幸福を呼び込む驚異のヒランヤ・ラピス・ペンダント 新登場

これが噂のヒランヤだ

昭和60年1月29日、ニッポン放送の人気番組「ヤング・パラダイス」で、三宅裕司が、初めてヒランヤを世間に紹介。最初は半信半疑だったスタジオでの実験で、数々の奇跡的超常現象を確認し、全国的に注目されはじめました。同番組には全国から、「植物が生きかえった」、「恋人ができた」、「受験に合格した」、「ウイスキーがうまくなった」、「性格が明るくなった」、「UFOと接触した」、「時計が動きだした」……等々、多くの反響が寄せられ、数々の実験レポートが届けられました。つづいてニッポン放送により、第三者的な科学的な実験（写真は植物実験のひとつ）が行なわれ、その結果をレポートした『これが噂のヒランヤだ』（扶桑社）は、たちまち10万部を突破。以降、テレビ、新聞、雑誌等で続々と取材され、マスコミの大きな話題になっています。

ヒランヤを置いた右の花の生命力（10日目）

「ヒランヤは、人間界と宇宙の超エネルギーの世界とのパイプ。異次元のパワーを集めるプリズムです」とヒランヤパワーの神秘を解き明かすのは、ヒランヤ・ペンダントを愛用する著名な女流作詞家のY・Aさん。（扶桑社『これが噂のヒランヤだ』より）

SF漫画家の石ノ森章太郎さんをはじめ、大勢の有名人が秘かに愛用しており、ヒランヤの神秘の輪はますます広がっています。

ヒランヤ・ペンダントは発売以来一年にもならないのにすでに6万人の人々に愛用され、発売元のダイワコーポレーションには、毎日賞賛の手紙が続々寄せられています。

24歳で変身できた

ラクしてお金を儲けたい……というのが僕のモットーでした。同じ考えの人間は結構いるもので、土曜の夜はいつも高円寺のスナックで、そんな人間が集まってワイワイやっていました。でも、正直いって面白くなく僕自身は一人ぼっちでした。印刷関係の仕事ですが、ミス続出で、上司の評価は最低。24歳の誕生日、職場で偶然に耳にしたのがヒランヤ・ラピス・ペンダントの話。半信半疑のまま、もしやと思いその日のうちに申し込みました。それから間もなく…前から願望していたことが次々と現実になったのです。隣の席の智美との朝までのピリヤード。係長の入院、後任の係長が学校の先輩で、何かと面倒をみてくれて仕事にもヤル気が起こり、ヤレばボーナスで報われる…。まさか全部が全部ヒランヤ・ラピス・ペンダントのお陰ではないでしょうが、僕を変身させていただいて、ありがとう。

東京都中野区　大崎圭司さん（仮名）

お申し込みは今すぐ

このヒランヤ・ラピス・ペンダントは、あなたの意識と宇宙の超次元パワーをコンタクトさせると同時に、あなた自身が持っている生命力や自信を強める高貴な波動をもっています。宇宙の英知が人類におくった新時代へのメッセージだ」（瞑想指導家・山田孝男先生）といわれています。

今すぐに幸運体験を確実にあなたのものにしてください。お申し込みはハガキかお電話でどうぞ。

代金は後払い…9、900円＋送料300円（ゴールド）、または8、700円＋送料300円（シルバー）に消費税を加算してご請求します。商品到着後10日以内にお支払い下さい。

いまお申し込みの方には❶わかりやすい手引き❷ヒランヤシール10枚を特別に無料でプレゼント。シールは手帳やTEL、下着やレコードに貼って不思議な効果が得られます。

これはお得！今なら無料でプレゼント

ヒランヤ・ラピス・ペンダント
サイズ：直径18㎜　厚さ2㎜
チェーンはサービスで付いております。

表面●黄金世界とのコンタクトによって与えられたヒランヤデザイン。
裏面●特殊曲面加工仕上げをした最高級天然ラピス・ラズリ。（直径10.5㎜）

効果がなければ商品代金はお返しします

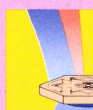
修理・返品保証カード付

効果がなければ商品代金はお返しいたします。

ヒランヤパワーおよびラピス・ラズリの高貴な波動は、現代の科学ではまだ100%は解明されていない不思議なエネルギーです。手引き通りに行えば、やがて呼び込まれてくる幸福を誰でも体験できます。もし何の効果も感じられない方は、お買い上げ後90日（3ヶ月）以内に返品してください。お支払済みの商品代金はお返しします。（送料のみご負担ください）

話題のヒランヤ・ラピス・ペンダントとは

今回、発売されたヒランヤ・ラピス・ペンダントは、人間の意識と最も感応性の高いヒランヤデザインと、さらに加えて、高次元意識との同調が高い、つまり身につけておくだけで幸福を呼び込んでくれるラピス・ラズリを身体に近づけ、その効果を倍増させるよう裏面中心に配置した驚異の幸福吸引マシーンです。



ラピス・ラズリとはラテン語で「青い石」の意味で、輝く濃青色を呈し黄鉄鉱の金色の粉をちりばめた、神秘的な石で、古代の錬金術師たちは「天の石」と呼び、古代中国、エジプトの神秘的文化においては、最高視されました。今世紀最大の予言者エドガー・ケイシーもこの石について最も多く述べています。

古い伝説によればモーゼの十戒は2枚のラピス板に記されたといわれており、またクレオパトラも守護石として愛用したといわれます。直径10・5㎜の大きなラピス・ラズリは、直接身体にソフトに触れるように特殊曲面加工したものをペンダントの裏側に配置しております。

もちろん厳選された天然石を使用し、その高貴な波動をヒランヤパワーで強力に増幅するようペンダントの中心にエネルギー増幅孔を設けているのは、ご好評いただいているヒランヤ・タイガーアイ・ペンダントと同じデザインです。

高貴な波動とは、すなわち幸福や平和や健康であり、ラピス・ラズリが肌に密着すればする程、これらのものを引き寄せ、知らぬまに、あなたは幸せになれるのです。

幸運が向こうからやってくる！

なぜ幸運がひとりでにやってくるのか。それは高次元波動との同調性が最も高いといわれる天然の貴石ラピス・ラズリと、人間の精神領域に作用し、超能力を含む意識下の力を増幅する不思議なエネルギーを持ったヒランヤが相乗効果をなし、おのおのの働きを倍増させる最高のデザインによってヒランヤ・ラピス・ペンダントは作られているからです。

お急ぎの方はお電話で！

☎03-366-5151

年中無休

コンプティーク
ヒランヤ・ラピス④係

日曜・祭日も24時間受けつけております。

ヒランヤ・ラピス
ペンダント希望
ゴールドはシルバー
●氏名（フリガナ）印
●電話番号（必ずご記入ください）
●〒　住所
●性別　●生年月日

郵便はがき
〒164 東京都中野区中野4-10-2 中野ブロードウェイ50の4
ダイワコーポレーション
コンプティーク・ヒランヤ④係

※18才未満の方は保護者の署名捺印が必要です

㈱ダイワコーポレーション
〒164 東京都中野区中野4-10-2 中野ブロードウェイ50の4

★当社は世界で最も権威のあるDMA（アメリカ通信販売協会）本部（ニューヨーク）の正会員です。

「ヒランヤ」はヒランヤ研究所の登録商標です（商標登録番号1791217）。このヒランヤ・ラピス・ペンダントはヒランヤ研究所と共同で開発されたもので、本当に効果のある本物です。●類似品にご注意ください。既に類似品をお持ちの方は、当社にご相談ください。

遊びのプロフェッショナル登場

21世紀のアソビ人

作り出したら止まらない！ 土曜の夜はメカニック!!

ワクワク ドキドキする **カラー案内書**

無料プレゼント中

左のとじ込みハガキを送るだけでOK！

エレクトロニクス

電子工作通信講座

東京ホビーセンター 〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3 (年中無休受付中) TEL.03(317)2811

小型で高性能のICを使えば 自分だけのメカロボの誕生だ!!

遊びも才能が必要だ!! なんとなく遊んでるようじゃ、キミもまだ"遊びのプロ"とはいえないネ。そこで"21世紀のアソビ人"を紹介しよう。彼はいま自作ロボットの製作中!!（電子機能と機械工作を組みあわせたロボットだ。」なかなかカッコイーね！でも、"20世紀のアソビ人"のキミだって負けてはいられない!!

東京ホビーセンターの電子工作コースには、色んなエレクトロニクス・メカがそろっているから、キミも21世紀感覚で遊べるゾ。

まず手はじめに、音に反応するキャンサロボからスタート！ キット付きだから、始めたその日のうちから製作OK!! その他、メカロボ、デジタル時計、ウソ発見機にラジオ…など遊びのメカが色々。とりあえず、案内書無料プレゼント中のこの機会を見逃す手はないゾ!!

あっ、魔浄理子、もう、だめっ!!

NATSUME

ちょっぴりHな本格派アクション＆RPG

魔浄理子（マジョリコ）

©1989 NATSUME

冒険が、いっぱい!
エッチが、いっぱい!
迷路が、いっぱい!
アクションが、いっぱい!

魔浄理子インビゾーンは、縦横スクロール、6ワールド各3ステージで構成され、1ステージだけで50もの画面。迷路や魔法・アイテム、そして健康的なエッチがもりだくさんの、華やかでユニークな、成長型アクション&RPGです。

©1989ダイナミック企画/横村ただし

魔浄理子 インビゾーン

発売中

※画面は開発中のものです。

PC98シリーズは4月発売です。

お金！お金！

いらっしゃーい

妖精を救ったゾッ！

ヒャ～～！

PC8801SRシリーズ対応 5インチ2D5枚組 8,800円

PC9800シリーズ対応 5インチ2HD 9,800円

［テレフォンサービス］
03-207-7500
0720-68-2308

ナツメ(株)
〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル
☎03-232-5251

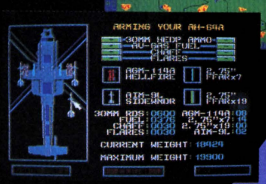
GUNSHIP™

★★★★

THE HELICOPTER SIMULATION

3Dリアルタイムシミュレーションゲーム

大空戦。



★ガンシップ★

――指令。攻撃ヘリコプターAH-64Aアパッチで出撃せよ！

実戦の緊張が体験出来る、3Dリアルタイムシミュレーションゲーム"ガンシップ"。諸君は、空飛ぶ戦車と呼ばれる米陸軍攻撃ヘリコプターAH-64Aアパッチに乗り込み、与えられた任務を次々と遂行しなければならない。TADSが諸君の目となり、敵攻撃目標をとらえ、コクピットのCRTに距離と敵の映像を写し出す。30㎜機関砲が火を吹き、ヘリファイアー（攻撃ミサイル）や、2.75インチFFARが次々と発射される。戦場では、一瞬の油断がそのまま死につながる。――

マイクロプローズがPC-98ユーザーに送る"ガンシップ"いよいよ近日発売となります。

PC-9801VM2以降●PC-9801UV2以降 ¥11,800（消費税別）4月28日発売予定

MSX版近日発売予定

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

マイクロプローズジャパン株式会社 〒183 東京都府中市若松町1-3-28 TEL：0423(33)7781 FAX：0423(33)7783

LAST ARMAGEDDON

ラスト・ハルマゲドン

豪華絢爛、すごいゲーム

の ちばんのり!

19××年 ― 人類は死滅し、その文明は終止符を打った

闇の魔族復活の時、歴史は再び〝本当の最終戦争〟発令

ブレイングレイサービス・テレホン　03-230-0664

株式会社 ブレイングレイ

〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039

お求めは、お近くのパソコン・ショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へお申し込み下さい。送料は当社負担となります。

雪の国クルージュX68000版
5月下旬発売予定!

定価¥8,800
(5"2HD 3枚組)

- 「クルージュ」オリジナルシナリオに多数のイベントを追加し(X68000版専用バージョン)アクション・アドベンチャー・ゲーム新登場!
- 目を見張る素晴らしいグラフィックに広大なマップ(512×512、256色)
- 更に奥深い謎の連続、そして次々と明らかになる新事実!
- ストーリー重視の新しいゲームジャンルのアクション・アドベンチャー。
- 多数のオリジナルB.G.Mに加えて、ADPCM(音声合成)による豊富な効果音。

トリトーン ファイナルX68000版 堂々登場!新発売!

- 爆発的人気を誇る「トリトーン」の決定版! X68000専用バージョン、初のアクション、R.P.G.。
- 「トリトーン2」オリジナルシナリオを超える数々の謎とイベント。そして、増大なアイテム数と魔法数。
- 魔法効果をよりビジュアルに表現させた抜群のアクション性能。
- オールタイム・フルカラー(512×512、256色)二重マップクロールのX68000専用グラフィック。
- ADPCM(音声合成)搭載の豊富な効果音。
- ミュージックファン待望のオリジナルBGM20曲。

定価¥9,800
(5"2HD 4枚組)

制作:リー・ウェイ・コーポレーション

※表示価格には消費税は含まれておりません。
※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)

販売:ザインソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1 TEL.(0794)31-7453

資料請求券 コンプティーク 5月号

この画面は開発中のものです。

運命を救け

4月7日全国発売！

The Conquest of the Galaxy

REACH FOR THE STARS

リーチ フォー ザ スターズ /銀河をこの手に/

定価9,800円

ついに超光速恒星間航行技術を手に入れ、大銀河へと乗り出していった人類を待ちうけていたものは、未知の植民惑星、異星人の宇宙艦隊、超新星などの様々の苦難であった…

果たしてあなたには銀河帝国の統治者としての能力があるだろうか？

■銀河を手に入れる

プレイヤーは恒星間帝国の統治者として、軍事、経済、内政すべてを統括し、銀河の開発に着手する。来たるべき異星人との戦いを有利に導くのが君の使命だ。

■初心者でもOK

解説書は２部構成。さらに読みながらすぐプレイできる入門ゲームもあり、初心者でも簡単にゲームシステムに慣れることができる。

■最強の思考ルーチン

さまざまな状況を想定して思考ルーチンは、まさに最強である。コンピュータを打ち破るには、長期的な計画が必要だ。

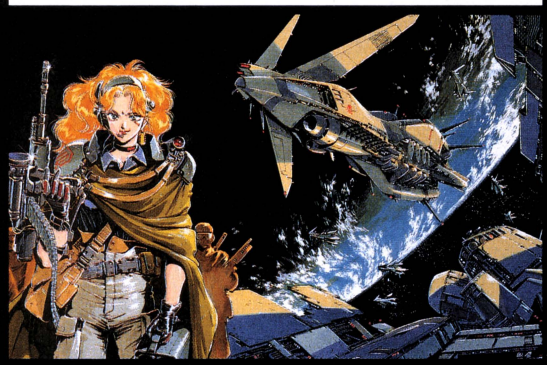
■豊富なバリエーション

基本と上級の２段階のルール、３段階のコンピュータの思考ルーチン、さらには数多くのオプションルールが用意されており、バラエティに富んだプレイが楽しめる。

■対応機種
NEC PC9801シリーズVM、VX、UV、UX、RA、RX
EPSON PC286シリーズV、VE、X、US、VS
＊上記のシステム以外での保証はいたしません。

■動作環境
このゲームのプレイには以下のものが必要です。
NEC製MS-DOSシステム（ヴァージョン２．１１以上）
284,640KB以上のメモリ　２基の純正ディスクドライブ
バスマウス　高解像度モニタ
FM音源対応です（ただし、NEC純正のみ）
＊上記のシステム以外での保証はいたしません。

＊Rearch for the Stars Copyright 1989 Hobby Japan Co.,Ltd. Tokyo Japan licensed by Strategic Studies Group Pty Ltd. in Australia



Hobby JAPAN 発売元 株式会社ホビージャパン
〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5☎03(354)9341(代)

パッケージイラスト/竜騎兵

リングマスター・シリーズ第二弾/

RING MASTER II®

永遠なる想い（Forget you not, evermore）

定価7,800円

今や戦乱の時代を迎えようとしたフィリアス・ノギスを救うため、リングナイツであるあなたは、隣国ムルソン大公国へとむかう…立ちふさがる障壁を見事突破し、あなたは任務を全うする事が出来るだろうか。

■シナリオの連続性。

シナリオ１で鍛えたキャラクターがシナリオ２でも連続してプレイすることが出来る！もちろん、シナリオ２から新たにキャラクターを作成してプレイすることも可能です。

■繊密な戦闘システム。

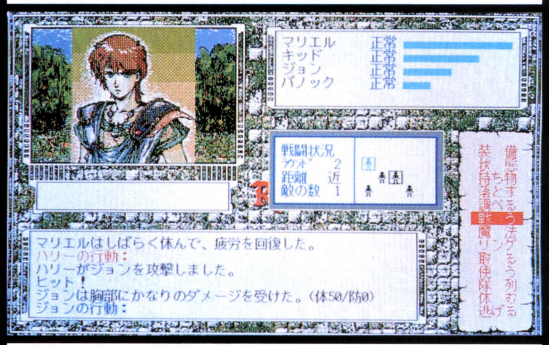
主人公や仲間たちの精神面から戦闘時の前列、後列まで、繊密に設定。もうシミュレーションゲームと言っても過言ではない！

■シナリオの充実。

リングマスターシリーズのシナリオは、背景世界の歴史などの深い設定から導き出された複雑なもの。まず世界を知って、シナリオを知る。これぞRPGの醍醐味。

■会話の面白さ。

キーボードから入力する会話によって話す事が出来るので、まるで本物の人間と話しているような錯覚に陥ってしまう。これこそ本物の会話の面白さ。



■対応機種
NEC PC9801シリーズVM、VX、UV、UX、RA、RX／EPSON PC286シリーズV、VE、X、US、VS
＊上記のシステム以外での保証はいたしません。

■動作環境
NEC製MS-DOSシステム（ヴァージョン2.11以上）が必要です。メモリは640KB以上必要です。純正ディスクドライブが２基必要です。
アナログモニタに対応しています。
FM音源対応です。(ただし、NEC純正の物でない限り、保証は致しません)
＊上記のシステム以外での保証はいたしません。

※MS-DOSは米国Microsoft Corpの商標です。
※ロールプレイングゲームはホビージャパンの登録商標です。

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そうご電機YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップバドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)25-4470
	デンコード一盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコード一仙台本店	(022)225-5290
	デンコード一Dac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピューター中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0248)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	PICこばり店	(0252)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
川越	サン家電川越店	(0492)44-5461
上尾	ポンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックスキ葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECC5 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コムネ店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-5477
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(WII 6F)	(0425)27-8211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-8211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2803
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	雅梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2222
甲府	システムイナガミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
富士	メルパ富士店	(0545)51-8822
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップUPC	(0565)35-1761
岐阜	岐電マイコンセンター	(0582)51-8338
	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)86-0288
大垣	スイテック	(0584)89-8555
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カテンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセンチ里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	栄電社三宮本店ローソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-8171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-3595
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局までお問い合せください。

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

※コンピューター・ソフトウェアは著作物です。著作権の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

Super Baseball Simulation

野球道

THE WAY TO GLORIA

PC-9801VM/VX/V/UV対応版
7700yen

野球というスポーツは何と奥が深いのだろう。名選手＝名監督となりえない事でもその難しさがよくわかる。野球道は中でも最も難しいとされる監督業を忠実にシミュレートできるプロ野球ファン待望のゲームだ。

画面は全てPC-88版によるものです

■野球監督の生活を忠実にシミュレート。チームの監督としてゲームの指揮をとることはもちろん、一日の時間の使い方が勝利への重要なポイントに。■全13球団。1チームは、一軍25名、二軍15名の40名で構成。合計選手数はなんと520名。しかも、全球団名、全選手名、ユニフォームが変更可能。■1シーズンは、130試合と60試合が選択可能。■監督任期は最長5年間。優勝チームを率いて翌年も試合可能。成績不振による解任もあり。■シーズンの成績はキャンプから。国内、海外キャンプ有り。■同点延長あり。(最長12回まで)■超精密選手データに加え、バイオリズム計算に基づいた選手個々の好不調の波も完全にシミュレート。しかも選手の年齢までも管理。■攻撃時(代打、代走、ヒットエンドラン、ウエイト、バント)、守備時(敬遠、前進守備、ウエスト)等多彩なコマンド。さらに、ここ一番の必勝コマンド(祈る、一球入魂)有り。■リアルなドラフト有り。人気選手は重複指名となり、監督のくじ運がチームの将来のキーポイントに。■別売「対戦DISC」により日本シリーズ、二人対戦が可能。■リアルなグラフィックにより、臨場感あふれる試合画面。アウト、セーフの判定は、打者の足と送球との差で正確に判定。■FM音源対応。

PC8801SR以降、VA2、VA3、純正2ドライブ必要(VA不可)
5'2D-3枚組 **7700yen**

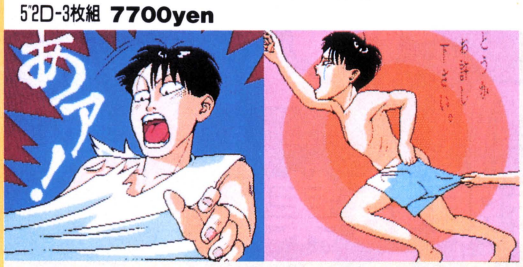
ちょっと気になるタケルだけのうれしいニュース

野球道ユーティリティ対戦ディスクPC-88版
●2人対戦
●日本シリーズ **2000yen**

絶賛発売中

「野球道」お買上げの方に、もれなくオリジナルディスケットケースをプレゼント。

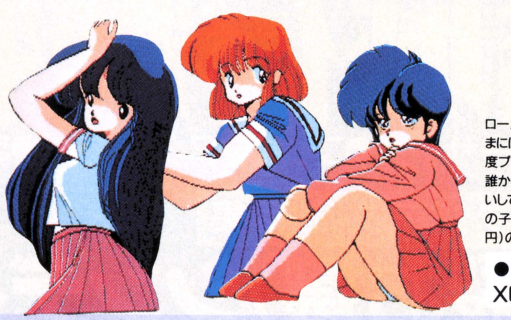
企画・開発 日本クリエイト
販売 ソフトベンダー・タケル
〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1
☎(0729)96-1564



禁じられた遊びシリーズ
アップル・クラブ・ワン
Apple-club 1

X68000移植版

(タケルオリジナル)
4,500yen
企画・開発 フェアリーテール



ロールプレイング、シミュレーション、アドベンチャーのやりすぎで疲れてしまった諸君/たまには、こんなゲームで息抜きしてみたらどうかな?アップルクラブは頭の清涼飲料水。一度プレイしたらきっとやみつきになります。3人の女の子を相手にトランプで勝負をいどみ、誰か一人がスッポンポンになるまで勝負は続きます。グラフィックも超一流、手抜きはいっさいしておりません。一人の女の子でも6枚ものグラフィックをもってまいります。もしも3人の女の子全てスッポンポンにしてしまっても大丈夫。別売の「別売りデータ集」#1～#5(各3600円)の女の子達があなたの挑戦を待っています。

●別売りデータ集 #1～#5 **各3600yen**
X68000対応

絶賛発売中

パワフルまーじゃん2データ集

PC-88SR、PC-98、X1ターボ、MSX2
企画・開発 デービーソフト **2600yen**

4月1日消費税の実施により、一部のソフトを消費税相当分の値上げをさせていただきます。皆様の御理解、御協力を賜りますようお願い申し上げます。

FANTASY SENSATION

DRAGON Magazine

月刊ドラゴンマガジン

5月号

'89・4月より予告なく定価を変更する場合もあります。

580yen

事件屋シン&ダイ
スクラップ・ドリーマー

RPGリプレイ
ミノタウロスの輪舞曲(ロンド)〈後編〉

●小説
灼熱の竜騎兵(レッドホット ドラグーン)
雪の娘シェクティ
風の大陸
アンバランスな放課後

●COMIC
機神幻想ルーンマスカー
ヴェルバーサーガ
ドラゴンハーフ

●巻頭特集
結城信輝特集
ヴェルバーサーガ●ファイブスター物語●エンゼル・コップ

ファンタジア文庫特集
〈爆裂お嬢〉シンディ・スー

富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375代 振替／東京7-86044

なぎさの館
TWILIGHT ZONE II

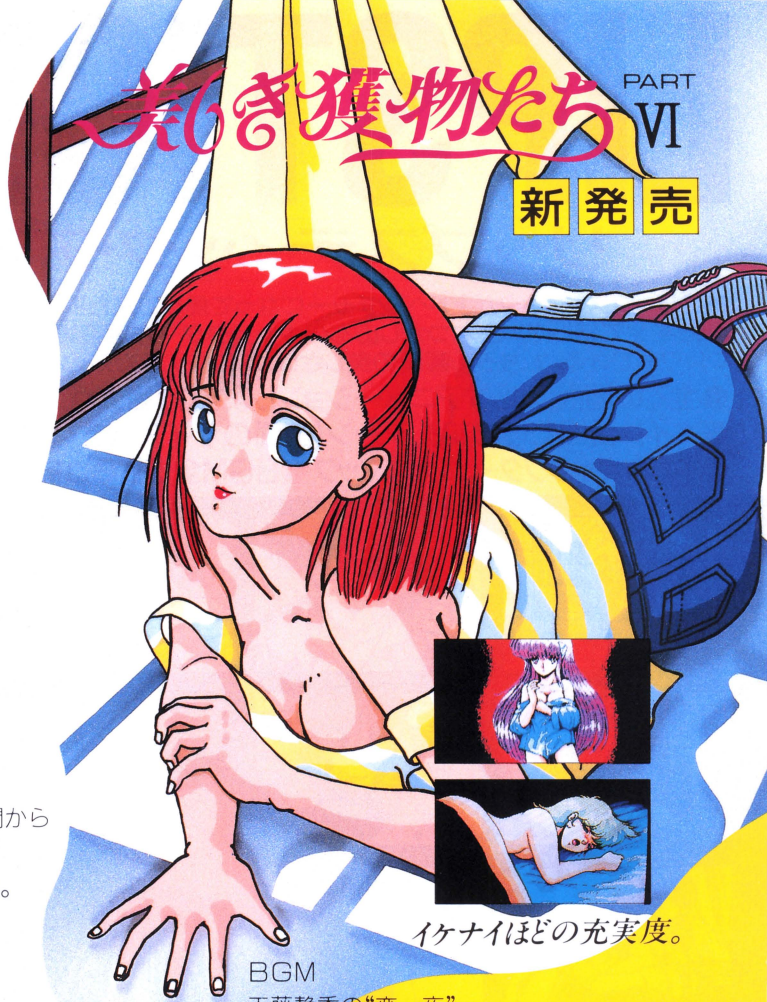
陽子が消えた…!?
見知らぬ老婆の伝言で君は“なぎさの館”へ。
だが、気を付けろ！その古ボケた扉を開いた瞬間から
君の不思議な体験が始まる。
アダルトアドベンチャーR・P・G形式のパート2。

PC-88、SR以降、VA対応、PC-98/2DD、F・F1、Vシリーズ、
PC-98/U・UV・UX・CV・3.5″2DD、MSX2/3.5″、X1

各7,800円

美しき獲物たち PART VI

新発売



イケナイほどの充実度。

BGM
工藤静香の“恋一夜”
浅香唯の“Melody”
藤谷美紀の“微成年 ～みせいねん～”

PC-88、SR以降、VA対応、PC-98/2DD、F・F1、Vシリーズ、
PC-98/U・UV・UX・CV・3.5″2DD、X1/5D、MSX2/3.5″

各4,000円

世紀末種蒔伝説
少女遊戯
愛のために死ね！

第1回 グレイト
シナリオコンテスト
最優秀賞

90年代の初頭には60%以上の男性が生殖能力を失っていた。欲求不満による女性の狂暴化は集団ヒステリー現象を呼び、核戦争に等しいダメージを人類に与えていた。この物語は、そんな世紀末に生殖能力を持って生まれた男の苛酷な闘いを描いたものである。

PC-88、SR以降、VA対応、PC-98/5″2DD、PC-98/5″2HD
PC-98/3.5″2DD、PC-98/3.5″2DD、MSX2/3.5″

各7,800円

好きなあなたに、発売中。

品名 / メディア	美しき獲物たち PART Ⅰ	美しき獲物たち PART Ⅱ	美しき獲物たち PART Ⅲ	美しき獲物たち PART Ⅳ	美しき獲物たち PART Ⅴ	トワイライト ゾーンⅠ	MAJO サンドラ	学園物語
PC8801	○	○	○	○	○	○	○	○
PC98015″2HD	○	○	×	×	×	○	○	○
PC98015″2DD	○	○	○	○	○	○	○	○
PC98013.5″2HD	×	×	×	×	×	○	○	○
PC98013.5″2DD	×	○	○	○	○	○	○	○
FM-77	○	○	○	○	○	○	○	○
FM-7	○	○	×	×	×	○	○	○
X-1	○	○	○	○	○	○	○	○
MSX2(R)	×	×	×	○	○	×	×	○
MSX(D)	×	×	×	○	○	×	×	○
定　価	4,000円	4,000円	4,000円	4,000円	4,000円	6,800円	6,800円	6,800円

※○印は、発売中。美しき獲物たち PART Ⅲ以降BGM対応。

GREATグレイト株式会社
※通販ご希望の方は、ご希望の商品名、お持ちの機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でお申し込みください（送料無料）
〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26池永ビル☎(06)561-2211

LIPSTICK.ADV

リップスティック・アドベンチャー

あのリップスティックがアドベンチャーになって帰って来た!!
画面を全て新しくして、なつかしのあのキャラクターが再登場。今度は見るだけではありません、会話もできれば♡♡♡もできる。もちろん画面の美しさは、あのリップスティックおなじみの、超・美しい画面です。

●全ての画面が、必ずアニメーションします。●膨大なメッセージ ●謎が謎を呼ぶ複雑なストーリー
●メイン画面だけで103、シーン(画面のサイズは全体の約3/4を占めています。)
●多彩なキャラクター、広大なマップ ●BGM全15曲 ●コマンド選択方式 ●98版はマウスにも対応

リップスティック・ADVお買い上げの
88版、98版それぞれ先着500名様に
リップスティック・ADV特大B2
ポスターをプレゼント。
詳しくは、商品のマニュアルをご覧ください。

PC8801版好評発売中!!
SR以降対応版(5インチ2D)4枚組　定価6,800円

PC9801版好評発売中!!
(5インチ2HD,3.5インチ2HD)2枚組　定価6,800円

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号　東京7-140574　フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリー宛てお願い致します。住所は下記のとおりです。

フェアリーテール FAIRYTALE
株式会社ジャスト JAST

東京都新宿区高田馬場1-33-14 サンフラワービル
B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

プライベート・スクール

PC9801シリーズ5″2HD、3.5″2HD(2枚組)
PC8801SR以降5″2D(3枚組)

MSX2対応版4月15日新発売!

98版、88版好評発売中!MSX版乞うご期待!各定価6,800円

- ♥今までにない超・超彩美画(スーパー・ビューティ・グラフィック)!あなたが遭遇する多彩な美女たちは、もちろんアニメーションでこたえてくれる。!!
- ♥それになんといっても、ハラハラ・ドキドキ・ワクワクのメッセージの楽しさはピカイチ。!!プライベート・スクールの豊富なメッセージはあなたの探求心と○○心を大・満・足。!!
- ♥当然、臨場感を盛り上げるBGM・効果音もバッチリ入って3拍子そろった本格的なアドベンチャーゲーム。!!
- ♥そして、㊕ダメ押し、愉快なアトラクションゲームのおまけ付き。!!
- ♥ドキドキ・シャッターチャンスのデータ集をお持ちの方は別の楽しみ方もできます。なにが起こるかは…お楽しみ。!!

本格的美少女ゲームの真随ついに登場!!

通信販売をご希望の方は…

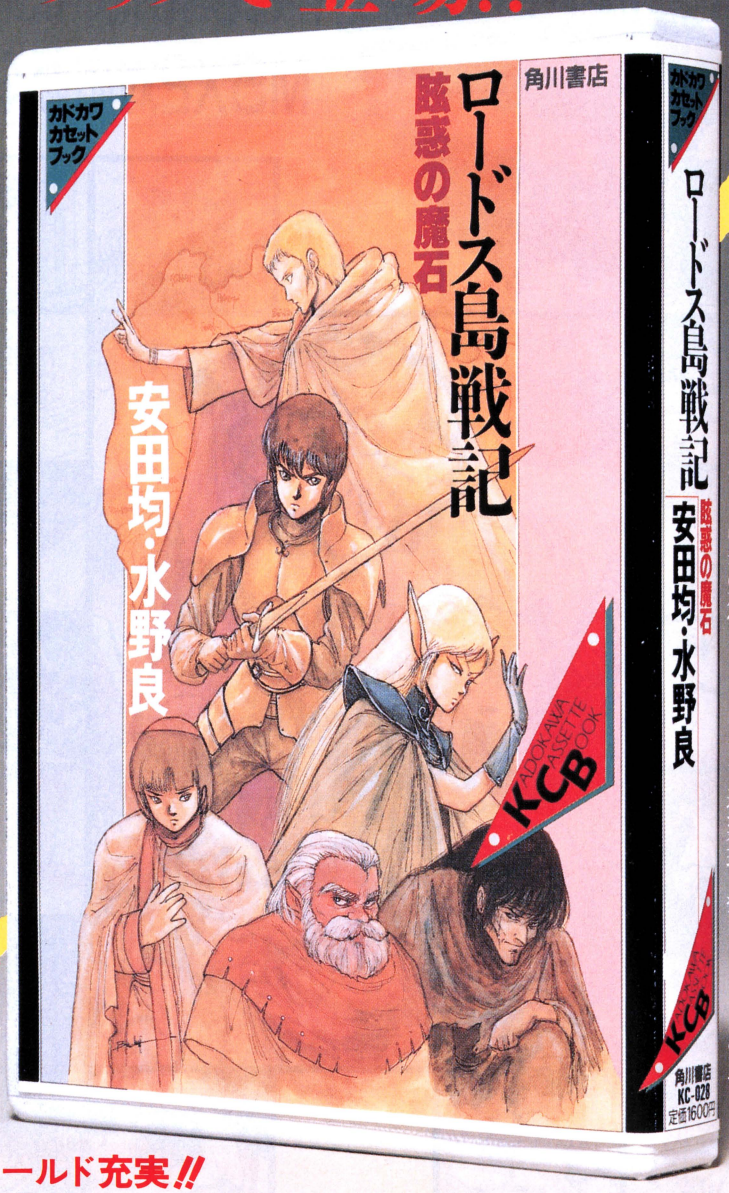
●現金書留の場合……
商品名、機種、メディアを明記の上
エルフまでお送りください。
●郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機種、
メディアを明記の上、口座番号
東京1-405620
エルフまでお申し込み下さい。

企画・制作・販売

élf エ・ル・フ

東京都世田谷区松原1-56-19
サンドエル松原1307

ロードス島戦記
カセット・ブックで登場!!



カドカワ・カセット・ブック

『ロードス島戦記 ―眩惑の魔石』

予価1,600円

【原作】安田均・水野良
【脚色】渡辺麻実
【演出】鈴木久尋
【キャスト】パーン：竹村拓／エト：坂口哲夫／ディードリット：鶴ひろみ／ギム：菱谷紘二／スレイン：塩沢兼人／ウッド・チャック：森功至／カーラ：榊原良子／アレス：堀川亮／リディア：荘真由美／村長：宮内幸平／ナレーター：永井一郎

小説「ロードス島戦記―灰色の魔女」のオリジナル・インサイド・ストーリー!!

伝説の魔術師カーラの謎を明らかにするため、大賢者ウォートに会いにモスの山奥に向かうパーンたち一行。途中、道に迷いウズ村を訪れることになるが、そこでは〝賢者の石〟をめぐり、不幸な事件が……。パーン、ディードリット、スレイン、ウッド・チャック、エト、ギムのおなじみの面々に加え、オリジナルキャラクター達が登場。楽しさ1000%!!

ロードス・ワールド充実!!

小説

〈本誌連載では知られざるエピソードが満載〉 角川文庫／第1巻430円、第2巻500円（共に税込み）

ゲーム

〈ロードス島戦記Ⅰをベースにつくられた人気RPG〉 ハミングバードソフト／PC98用2枚組／9,800円(税抜き)

ミュージック

〈ゲームの中のサウンドをアレンジした、ゲーム・ミュージック集。サウンド・パフォーマンスも入っているぞ〉 ビクター CD：2,627円、LP：2,348円、テープ：2,359円(全て税込み)／4月21日発売

絶賛発売中!!

コンプティーク・ファン必聴

カドカワ・カセット・ブック

『聖エルザクルセイダーズ（セント） 松枝蔵人 ――ミホのGW（ゴールデンウィーク）日記』

〔キャスト〕山本百合子、鶴ひろみ、山田栄子、三田ゆう子、塩屋翼

角川書店

SORCERIAN

B6判
ドラゴンコミックス
ソーサリアン
シリーズ
続々登場!!

大好評発売中

「失われたタリスマン」
吉富昭仁

「紅玉の謎」
八雲ひろし

「暗黒の魔道士」
羽衣翔

以下続刊

「盗賊たちの塔」
久保田真二

「メデューサの首」
豊島U作

「呪われたオアシス」
沢田翔

「天の神々たち」
真鍋譲治

全巻に
オリジナルノベル収録

小説版
「ソーサリアン創世記」
松枝蔵人・作
米田仁士・イラスト

第4弾4月20日発売
ドラゴンコミックスソーサリアンシリーズ④
「不老長寿の水」
迎(むかい) 夏生(なつみ)

角川書店

今月は『ウィザードリィ』が3位に急浮上。ファルコムコンビと『ロードス島戦記』でRPGが上位を独占。WSLGも安定した順位で人気も高い。今年もRPGとWSLGの年になるか？

Soft Top 20

⬆急上昇 ↑上昇	先月の順位	ソフト名	メーカー名	種類
⬆1	2	イースⅡ	日本ファルコム	
2	1	ソーサリアン	日本ファルコム	
⬆3	9	ウィザードリィ	アスキー	
⬆4	5	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
5	4	三國志	光　栄	
6	3	イース	日本ファルコム	
7	7	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
⬆8	12	スナッチャー	コナミ	
⬆9	10	スーパー大戦略	システムソフト	
10	8	信長の野望・全国版	光　栄	
11	6	ラスト・ハルマゲドン	ブレイン・グレイ	
⬆12	13	水滸伝・天命の誓い	光　栄	
⬆13	—	マイト アンド マジック2	スタークラフト	
13	11	ハイドライド3	T&Eソフト	
⬆15	—	ヴェイグス	ゲーム アーツ	
16	13	サイオブレード	T&Eソフト	
⬆17	18	ウィザードリィ4	アスキー	
⬆18	—	大戦略Ⅱ	システムソフト	
⬆19	—	マイト アンド マジック	スタークラフト	
20	20	サバッシュ	ポプコムソフト	

 イラスト/迎夏生

今月のランキング解説

今月のトピックスは、『イースⅡ』が再び1位を奪回したこと。そして根強い人気のあった『ウィザードリィ』が3位に急浮上しているあたりだね。おまけに『ウィザードリィ4』も17位にランキング。『マイト　アンド　マジック』の1、2同時ランキング、『大戦略』シリーズ、『信長の野望』など、旧、新作での同時ランキングが目立つね。やっぱり、本当におもしろいソフトはいつまでも人気が高いという証明になった今月のTOP 20だ。

さて、ほかに今月の目立つ点といえば、ひさびさにシューティングゲームがランキングしたことかな。15位に登場の『ヴェイグス』。最近は、アクションゲームはファミコンに押されぎみで、なかなか人気が上がらなかったからね。ここらでひとつがんばってほしいものだ。ところで、今月のランキングでは、新顔のソフトが少なかったのがちょっと気がかり。もっと新作ソフトたちにもがんばってもらいたいな。

ソフトハウスサイドから

TOP 1　なんと！　もうすぐ『イースⅡ』は発売して1年経ってしまうんです。それなのに1位でいられるなんて、改めて感激♡　（日本ファルコム・竹林さん）

TOP 2　ゲームの『ソーサリアン』もいいけど、CDの『ソーサリアン』もよいですよ。新しく発売のアレンジバージョンよろしくね　（日本ファルコム・竹林さん）

TOP 3　根強い人気の『ウィザードリィ』。パソコン版を皮切りにFC版、MSX版と登場、これをやらずしてRPGは語れなくなりました。（アスキー・橋本さん）

総得票数	得票数
286	286
262	262
137	137
133	133
106	106
101	101
88	88
77	77
59	59
54	54
53	53
45	45
43	43
43	43
36	36
29	29
27	27
26	26
25	25
20	20

今月の期待株

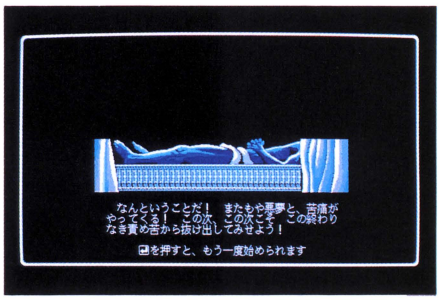
ウィザードリィ4（アスキー）

今月の期待株は、シリーズ第1作目が3位に急浮上ランキング、自身も17位と先月からワンランクアップの『ウィザードリィ4』だ。

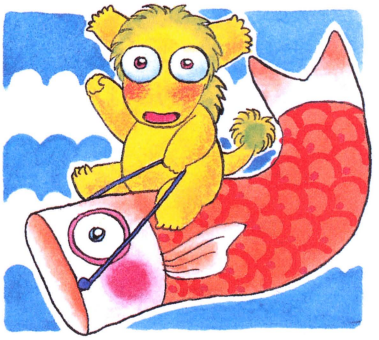
この『ウィザードリィ4』。これまでに何度も本誌上で紹介しているのでみんなもよく知っているとおり、第1作の裏がえし版のシナリオだ。プレイヤーは、第1作で倒された（倒した？）ワードナとなって、奪われたアイテム「ミスリルの籠手」を取り戻すのがゲームの内容。

ところが、ゲームをプレイしてみると、いままでのRPGのシステムとの違いにビックリ。経験値がない。レベルアップも各階にあるペンタグラムに行くだけ。おまけに、このペンタグラムでモンスターを呼び出してパーティを組むから、いくらでもパーティの編成が変えられる。てなぐあいで、超個性派のRPG。どちらかというと、シナリオのそこかしこに散らばっているたくさんの謎、こいつがくせものなのだ。そんじょそこらの教養じゃ全然わからないくらいに難しいんだよね。なんでも本場アメリカでも、解いた人は100人ぐらいだというからすごいね。

われこそは、と思っている自称RPGのマニアには、このゲームはおすすめだよ。きっとあまりの奥の深さ（難しさ？）にRPGがますます好きになっちゃうか、さもなきゃ2度とRPGがやりたくなくなるんじゃないかな。



▲これが超インテリジェントRPGの世界だ!?



Soft Sales Top 20

今、どんなソフトが売れてるの？　このデータを見れば、人気ソフトの傾向がバッチリだぞ。『事情通』も参考にせよ！

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	1	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	PC88SR	9800～12300円（5D）
2	—	ディスクステーション第3号	コンパイル	MSX2（2+対応）	1980円（D）
3	2	スーパー大戦略	システムソフト マイクロキャビン	PC98,PC88SR,X1,X68000, MSX2	8800円 （5D,3.5D,R）
4	4	ピラミッド・ソーサリアン	日本ファルコム	PC98,PC88SR/VA, X1t	3800円 （5D,3.5D）
5	14	ゴーファーの野望	コナミ	MSX	5800円（R）
6	5	テトリス	ビー・ピー・エス	PC98,PC88/VA,MSX2, X68000,X1,FM77AV	6800円 （5D,3.5D）
7	6	マイト アンド マジック2	スタークラフト	PC98,PC88SR/VA, X1,FM77AV	9800円 （5D,3.5D）
8	3	水滸伝・天命の誓い	光　栄	PC88SR	9800～12300円 （5D）
9	15	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	デービーソフト	PC98,PC88SR,MSX2, X1t,X68000	7800円 （5D,3.5D）
10	7	大海令	アートディンク	PC98	12800円 （5D,3.5D）
11	—	ポッキー	ポニーテール・ソフト	PC88SR	7800円（5D）
12	13	ラスト・ハルマゲドン	ブレイン・グレイ	PC98,PC88SR,MSX2, X1,X68000	7800～9800円 （5D,3.5D）
13	10	スナッチャー	コナミ	PC88SR,MSX2	8800～9800円 （5D,3.5D）
14	11	アドヴァンスト ファンタジアン	クリスタルソフト	PC88SR	7800円（5D）
15	17	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲーム アーツ	PC98,PC88,MSX,X1, FM7	6800～7800円 （5D,3.5D,R）
16	—	牌の魔術師	コナミ	MSX2	5800円（R）
17	11	ソーサリアン	日本ファルコム	PC98,PC88SR/VA, X1t	9800円 （5D,3.5D）
18	—	戦国ソーサリアン	日本ファルコム	PC98,PC88SR/VA, X1t	3800円 （5D,3.5D）
18	—	ウィザードリィ	アスキー	PC98,PC88,MSX2, X1,FM7	9800～12800円 （5D,3.5D,R）
20	—	ホワッツ・マイケル	マイクロキャビン	PC98,PC88SR	7800円 （5D,3.5D）

じじょーつー通信

SOFT EXPRESS

春うらら、となりはどんなゲームをする人ぞ!?

RPG

RPGでは、わりと新顔が少ないみたいだね。今月も『ピラミッド・ソーサリアン』がRPGとしてはトップ。全体では4位と、これまた先月と同じ。セールストップ20でも、RPGは7本がランキングしてて大きな勢力をしめているけど、全体的に下降線をたどっているカンジ。ここらへんで強力な新作RPGの登場を期待したいところだね。

ところで、今月18位にランク入りした『ウィザードリィ』。じつは今回のランク入りの立役者は、限定発売のMSX2版なのだ。以前からMSX2用にはFD版があったけど、今回はROM版、おまけに特製のドラゴンパピーのメタルフィギュアがついての限定販売。マニアならば絶対のおすすめ品だ。ただし、この号を読んでからあわててショップに行っても、きっともう、なくなってるんじゃないかな。

1	ピラミッド・ソーサリアン
2	マイト アンド マジック2
3	ラスト・ハルマゲドン

SLG

セールストップ20で、ここんところいちばん強いのがSLGだ。SLGとしての順位も先月から不動の3本。特に光栄の2作品は、どちらも移植版の発売で、まだまだ上位をがっちりキープしていくみたいだね。もうひとつのSLGの雄、システムソフトも『スーパー大戦略』のPC98、X68Kへの移植でますますファミリーを拡大しているし、大本命『大戦略Ⅲ』の発表で、光栄、システムソフトのセールストップ20上位独占もありそうな気配だ。

ところで『スーパー大戦略』はPC98用の『大戦略Ⅱ』を8 bit機用に変更、さらに改良を加えたゲーム。ところが、あまりの完成度の高さにまたしてもPC98に逆移植されてしまったというワケ。この『スーパー大戦略98』と、本家筋の『大戦略Ⅲ』。はたしてどちらに軍配があがるのか。SLGファンならずとも注目モンだね。

1	信長の野望・戦国群雄伝
2	スーパー大戦略
3	水滸伝・天命の誓い

ACT

今回のACTは、なんとさびしいことに『ゴーファーの野望』だけなのだ。もうちょっとACTにもがんばってほしいんだけどね。

さて、この『ゴーファーの野望』。コナミのおなじみ『グラディウス』シリーズの第5弾だけれども、さすがに第5弾ともなると、その出来のよさもなかなかのもの。ステージ数もてごろだし、途中でやられても、けっこう先に行けるようにうまくバランスがとれているのだ。エンディングを見ちゃった人もたくさんいるんじゃないかな。なかなかドラマチックなエンディングだったでしょ。あの様子からすると、またきっと近いうちに、シリーズ第6作が登場するに違いないぞ。これからもまだまだ続けてほしいものだね。でも、MSXユーザーじゃないと遊べないのが、ちょっとくやしいね。他機種用にも移植してほしいよー。

1	ゴーファーの野望
2	―――
3	―――

AVG

AVGでは、『ポッキー』が1位に。どっちかというと福袋向けのAVGなんだよ。けっこうグラフィックがきれいで、なかなかビンビンもの。おすすめできるね。

1	ポッキー
2	スナッチャー
3	ホワッツ・マイケル

ETC.

毎度おなじみ『DS』の第3号が初登場でセールストップ20の2位に。T&EもPAPもディスクマガジンを発表したし。もう、これはひとつのジャンルになったかな。

1	ディスクステーション第3号
2	テトリス
3	―――

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎ 03-253-2111	●J&P渋谷店	☎ 03-496-4141	●ユニード・ショッパーズ ダイエー福岡	☎ 092-721-5411
●西武池袋 コンピューターフォーラム	☎ 03-981-0111	●J&P町田店	☎0427-23-1313		
●LAOX コンピューターメディア	☎ 03-253-1341	●LAOX新宿店	☎ 03-350-1241	●カボ福岡店 マイコンセンター	☎ 092-714-5155
●富士音響	☎ 03-255-7846	●カトー無線	☎052-264-1534	●電巧堂チェーン 山形七日町本店	☎0236-23-1055
●COM	☎ 03-251-1523	●パソコンショップシグマ	☎052-251-8334	●Pic	☎0252-43-5135
●SHINKO	☎ 03-255-0450	●コンピューター専門店テクノ	☎052-581-1241	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050
●J&P八王子そごう店	☎0426-26-4141	●ベスト電機 マイコンコーナー	☎092-781-7131		

Soft House Today

『太平洋の嵐DX』で
おなじみのソフトハウスを直撃!

ソフトハウスミニマラソン

ジー・エー・エムの巻

香港にいちばん近いソフトハウス……かな?

京急蒲田のひとつ手前に、梅屋敷という駅がある。各停しか停まらない小さな駅なんだけども、なかなか下町風情のあるところだ。

ここから目と鼻の先に、今回お目当てのジー・エー・エムがあるワケなのだが、われわれ取材班は交差点のすぐ反対側にある目的地が見つけられず、電話で場所を尋ねてさらにお迎えにまで来ていただき……という大ボケをさっそくかましたのであった（だって住所が変わってたんだもん——編談）。

さてと、香港へ社員旅行へ行かれたということで、まずはそのみやげ話を。

香港は2月6日から旧正月の元旦ということで、いつもにぎやかな繁華街がいっそうにぎわいを見せていたとか。とくにネオンが彩る夜景がキレイで、

▲うしろの東急がミスマッチ感覚だね

2階建バスの夜景ツアーで夜の香港を満喫してきたそうだ。

一歩下町へ入るとFCソフトやマンガ本の宝庫。ニセブランド商品がゴロゴロしてるんだって。その他にも、中国の名産品やお茶、箸なんかも売っていて、おみやげには困らないそうな。

おあとは食べ歩き。今回は飲茶（ヤムチャ）中心で、ココナッツジュースや水餃子を味わってきたということ。いーなあ……。

でもって極めつけ。全員でデパートに買物に行ったら、ひとり迷子に。結局見つからずじまいで予定中断。当の本人はしっかりホテルに戻ってたとか!

ソフトハウス伝言板

アスキー

『ウィザードリィ4』を終了した人には終了認定証を発行しておるんですが、しかし終了認定用ハガキの集まりがよくないっ。みんなまだ終わってないんですか？『ウィザードリィ4』ってそんなに難しいんですかあ？　私はやったことがないからわからないぞ。

アーテック

いよいよ『ダークレイス』も社内締切りが近づいてきました。新学期、新年度の楽しいプレゼントになるよう、一同根性を入れて制作に励んでいる、今日このごろのアーテックです。

できあがりをお楽しみに！
ではでは……。

アートディンク

PC98版『大海令』に追加マップ5月発売が決定しました。その名も『珊瑚海海戦・ミッドウェー海戦』。通信販売のみで2枚組3800円です。『大海令』をより深く遊べる、この追加マップ。詳しくはアートディンクまでお問い合わせください。（☎0474-77-7541）

アルシスソフトウェア

春風にのって発売された、X68K版『スタークルーザー』は、もう見ていただけましたか!?　スピード、グラフィック、サウンドなど内容を一新して、X68Kならではの出来ばえです。
X68Kユーザーの必須ソフトとなることでしょう。

ウインキーソフト

あるソフトのマスターアップが近づき、みんなフラフラの状態でガンバッています。残念ながらOEMのため一切の情報を出すことができません。が、かなりの大作です。今年度の話題作のひとつになることでしょう。ウインキーソフト、いろんなことをしています。

ウルフ・チーム

『ガウディ』発売迫る！　ウルフの新作はハードボイルド・アドベンチャーだ。PC88版2HDでの先行開発となる。おって2D版も発売するのでよろしく。『ミッド・ガルツ』のMSX 2＋専用版も近日発売される。今年のウルフは春から縁起がいいわいワイワイ。

エス・ピー・エス

いよいよX68K版『棋太平』の開発が開始されました。10月発売を目指してがんばりますのでよろしくね!!　その他にも自社製品を含め3本の移植が決定しています。X68Kだけでなく、PC98版への移植予定のソフトもあります。これは見逃せませんぞぉ…。

エニックス

PC98で発売予定の『ライヒスリッター』。若き国王であるあなたは、父の遺言により魔族の侵攻を知る。それに対抗するにはトランティス全土を統一し、帝国騎士団ライヒスリッターの編成が急務である。従来のSLGにRPGの要素を採り入れたニュータイプ。

クエイザーソフト

みなさん、こんにちは。とうとう富士通から新型マシンがでてしまいましたね。（X68Kを持っている私は悲しい）
あ、そうそう、当社の新作ですが、とりあえずPC98とX68Kの移植モノを夏ごろには出したいと考えてます。待っててくださいね。

クリスタルソフト

みなさん、もう『クリムゾンII』は見ていただきましたか？　そろそろエンディングを見た人もたくさんいらっしゃると思います。まだの人は、がんばってください。これはもう、感動まちがいなし！　という出来ばえです。レベル35くらいないと、つらいけどね……。

クレスト

ハァーイ！　おひさしぶりの中藤美希です!!　美希は、花粉症のタメに、ちょっぴりナミダ目です。
みなさんは、いかがですか？
さて、『デリンジャー』の発売を記念して、テレカやハガキなどのプレゼントを準備中です！　くわしくは、広告や誌上でね。

呉ソフトウェア工房

さて、ここで呉ソフトウェア工房からのお問い合わせです。
『シルバーゴースト』のCディスクをお送りくださった、No.05912、神奈川県の方、住所氏名不明のため、新しいディスクをお送りできません。すでに3カ月。ご連絡を待ってます。至急ご連絡を！

『バトル』は短期完結 想定は数年先の世界!

何かと話題の絶えないジー・エー・エムの香港旅行。裏路地の店で生肉入りのうどんを食べたり、行きの飛行機が3時間も遅れたり……という前歴も。

そんなワケで『バトル』は遅れております……というのは冗談で（25%ほどホント）、ユーザーの希望による『太平洋の嵐』シナリオの先行と、『バトル』のシナリオを練り上げるため、少し時間が延びちゃったのね（そして開発部長氏がスキーに熱中したため!?）。

『バトル』は数年先の世界を想定し、武器も現存するものが多数出てくる。陸上兵器が中心となり、戦術面でより細かくなっているのだ。1ターンは半日で、昼と夜も区別されているとか。シナリオを楽しんでもらうため、2日程度で終わるものがほとんどだ。

『太平洋の嵐ＤＸ』用の新シナリオ『バンディッツ』も、6本のシナリオを収録し、着々と進行中。「年間12本のシナリオは！」という意気込みだ。

「ゲームを通して戦争を考えてもらえたら」というお言葉が印象的であった。

プレゼント

赤地に黒文字。これはエキゾチック!?

▼阿部さんみずから2本広げて「いよっ！」これは目立つぞ！

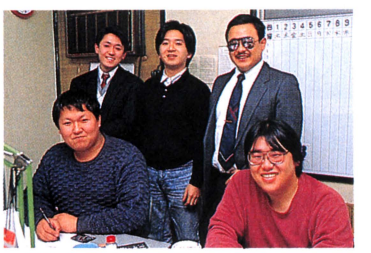
さてお待ちかねのプレゼントはといいますと、このたびの香港ツアーのおみやげの「扇子」でありやす。

大きいのを1名様、小さいのを10名様に！　これで盛大にあおいで神風を起こせば、ゲームにも勝てる!?

あて先は編集部「香港気分を扇子で味わいたい」係まで。ハデハデしく待ってるぞぉ一っ！

『DX』シナリオ集は通信販売のみ

今後も年間12本ぐらいのシナリオを提供したいというジー・エー・エム。第1弾『イリュージョン』（シナリオ4本・1500円・発売中）に続き、5月発売予定『バンディッツ』（シナリオ6本・2000円）も予約受付中だ。申し込み方法と宛先はソフトハウス伝言板を見よ！



▲香港での飽食ぶりがうかがえますねぇ

ゲーム アーツ

春眠暁を覚えず。すごしやすい季節になりましたね。『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』のMSX2、2＋（ROM）版がもうすぐ発売です。よろしく。『ファミスタ』ですが、今のところ他機種への移植予定はありません。それでは、また。

光　栄

PC88SR版『維新の嵐』が遂に発売です！　PC98版をベースに独自のゲーム世界を展開しました。5"2D3枚組、9800円。サウンドウェア（CD）付も12300円で同時発売！　『信長の野望・戦国群雄伝』と『水滸伝・天命の誓い』のPC98版Ｘ1ｔ版もよろしく。

工画堂スタジオ

『シュヴァ』と『時空』移植版がようやく発売。遅くなってゴメン！人気商品だけに妥協のない仕上がりは、みんなにも満足していただけるはずだ。特に『シュヴァ』PC98版は本誌お茶の水教授の推薦する逸品となっている。乗り遅れないうちにあなたもどうぞ!!

コスモス・コンピューター

もうゲームをクリアした人も多くなってきた『ウォーニング』ですが、そのユーザーの方々から寄せられるご意見などにより次回作へのパワーもガンガン充電され、「期待を裏切らないものを！」と、ない知恵しぼる今日このごろ。皆様の感想などもお待ちしてまぁす♡

コナミ

最近なにか刺激的なことがあったか。RPGとかシミュレーションで脳ミソが爆発しそうになっている特に男性諸君、男ならたまったものははき出さなくてはいけない。『コントラ』は男の闘争本能を刺激するゲームだ。MSX版でまもなく発売。見逃すな！

ザイン・ソフト

『雪の国クルージュ』の開発が少しばかり遅れてごめんなさい！そのぶん、中味の濃いアドベンチャーになってますのでお楽しみに！まだ発売日は未定だけど、X68Kエディターの発売決定！　すごく便利で使いやすいユーティリティソフトだから皆さんお楽しみに！

ジー・エー・エム

『DX』シナリオ集のお申し込みは、住所、氏名及びご希望のシナリオ名、メディア、お持ちの『DX』のシリアルナンバーを明記の上、ジー・エー・エムまで価格分の郵便小為替でお申し込みください。詳しくは、下記まで。

☎03-736-6879　よろしくネ！

システムサコム

FM-TOWNS用『EVOLUTION』見ていただいたでしょうか？　マークフリントがキミに贈る完全3Dシューティング。これは必見ですよ!!　あと、MSX2版『幽霊君』、PC88SR版『プロヴィデンス』、『ヴァルナ』、X68K版『ソフトで…2』もね!!

システムソフト

NEWS：『F-15ストライクイーグル』PC98版を現在制作中です。中東の空を飛ぶ最新鋭機を操り、君は、無事任務を達成できるか。

TOPICS：「エナミーインサイト」（アバロンヒル社）は、帆船の戦いのカードゲーム。ペアで遊ぶとなかなか盛り上がります。

ジャスト

みんな、スギ花粉にメゲずにゲームしてる!?『コスモス・クラブ』の工藤麻奈だョ！　最近は花粉症のコ、多いみたいだけれど、あたし、あのマスクはキライだナ…。そうなるのを予防するには、おうちの中で『コスモス・クラブ』で遊びましょう!!

シンキング・ラビット

年末の『映画狂殺人事件』までに『倉庫番・パーフェクト』（仮称）を予定しています。マウス対応の200面。もちろんエディット機能、再現機能、パズルソフトの金字塔、最後にして最高の『倉庫番』です。マシンもフルラインナップの予定です。まってても!!

スキャップトラスト

春ですネー！　ずいぶん暖かくなり、お花見の季節がやってきました。私たちの会社の近くの代々木公園にも桜が咲き始めます。新学期をむかえて新しい友だちもできるころ、ゲームを通してたくさんの仲間をつくって、たまにはお花見を楽しんだりしてもいいかもネ。

「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

ソフトエキスプレス最前線！

新作&移植ソフトの発売情報先取り!

春を迎えて、新作パソコンも発表されたし、ますますソフトの発売情報がたのしみだね。今月も情報がいっぱいだよー。わーい♡なお、情報は3月17日現在なので、発売日等の変更にご注意—!!

新作ソフト

WSLG アスガルド
PC9801・7800円
ホニーキャニオン　4月21日

ACT ヴァリスⅡ
PC98, PC88, MSX2・価格未定
日本テレネット　7月予定

AVG ヴァルナ
PC8801SR・7800円
システムサコム　4月予定

AVG 映画狂殺人事件
対応機種未定・価格未定
シンキング・ラビット　発売日未定

RPG XaK(サーク)
PC9801, PC8801SR・価格未定
マイクロキャビン　4月中旬

RPG エメラルド・ドラゴン
PC9801, PC8801SR・価格未定
バショウハウス　6月予定

AVG Gaudi—バルセロナの風—
PC8801MR(2HD)・価格未定
ウルフ・チーム　5月上旬

WSLG 銀河英雄伝説
PC9801・PC8801SR・各8800円
ボーステック　4月14日

ACT 魂斗羅
MSX2・5800円
コナミ　4月予定

WSLG 珊瑚海海戦・ミッドウェー海戦(追加マップ)
PC9801・3800円(通販のみ)
アートディンク　5月予定

SLG 実戦ビリヤード
PC9801・7800円
バック・イン・ビデオ　4月21日

AVG 白と黒の伝説(百鬼編)
PC98, PC88, MSX2・7800円
ソフトスタジオWING　発売日未定

ETC 倉庫番・パーフェクト(仮称)
対応機種未定・価格未定
シンキングラビット　発売日未定

RPG ZOIDS2　～ゼネバスの逆襲～
MSX2・価格未定
東芝EMI　発売日未定

RPG ダークレイス
PC9801V・価格未定
アーテック　6月予定

WSLG 大戦略Ⅲグレートコマンダー
PC9801・9800円
システムソフト　4月下旬

ETC T&Eマガジンディスクスペシャル Vol.2
MSX2・2500円
ブラザー工業タケル事務局　4月28日

AVG 展望台
PC9801・価格未定
ビクター音楽産業　4月下旬

WSLG バトル
対応機種未定・価格未定
ジー・エー・エム　発売日未定

ACT バブルガム・クライシス
PC8801SR・7800円
ビクター音楽産業　4月下旬

WSLG バンディッツ(追加シナリオ)
PC9801、PC88VA・2000円(通販のみ)
ジー・エー・エム　4月末

SLG 野球道89年度版選手データ
PC8801SR・2000円
ブラザー工業タケル事務局　4月中旬

SLG 野球道対戦ディスク
PC9801M・2000円
ブラザー工業タケル事務局　4月中旬

☞引き続き「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スタークラフト

２月27日現在で『M&M２』のゴールドカード発行枚数はわずか16枚です。発売後２カ月を経たいまでもこれだけの人しかコンプリートしていないのは、まさに驚くべきことです。いま申し込めば、まだまだ若いナンバーのカードを取得できます。がんばってください。

ソフトスタジオWING

今月は、『怨霊戦記』の音楽テープの話題をひとつ書きます。
ゲーム中に使用した曲や、未発表曲など、スペシャル・バージョンでまとめた、ミュージックライブラリーができました。ほしい方は、WINGまで手紙をどーぞ!!
ただし、先着10名様までです。

チャンピオンソフト

がびびび～ん。ついに『ポップレモン』がMSX２に移植されることになったぞ～。最優先事項（割りこみレベル０）として超急ピッチで進行中。MSX２ユーザーは要チェックだぞ!!　ものすごく急な話だったので発売日は未定。３月末ぐらいが可能性大だよ。

T&Eソフト

『サイオブレード』PC98版のアクションシーンは必見です！　研究所内部の表示にポリゴン３D方式を採用し（８ビット版は擬似３D方式）移動がぐっとリアルになりました。曲り角では壁がグォォッと迫ってくる大迫力!!　さすが16ビット版はひと味違いますね。

テクノソフト

データウエスト

FM-TOWNS用CD-ROMソフト、『インビテーション』、『GEDIT-TOWNS』、TOWNSユーザーの君も、そうでない君も、もう見てくれたかな？　まだ見てない人は店頭デモをじっくり観賞してね！　AVGとグラフィックツールの実力、大爆発だ!!

デービーソフト

「今年は雪が少なかったな～」と感じる北海道にもやっと春が訪れてきました。そんななか、ゲームをつくっている開発陣は札幌市郊外にある「テクノパーク」と呼ばれるところに引っ越しました。よい環境で、これからもがんばるぞ!!と思う一同でした。

東芝EMI

もうすぐ春ですねェ。いや、もう春ですね。やっぱり春ですよネ！などと意味のナイ事を書きつづって原稿用紙をうめてたりシテ…MSX２版『ZOIDS ２～ゼネバスの逆襲～』は今月もやっぱり開発中!!　ただいまがんばっておりますのでもうチョット待っててネ。

日本テレネット

たくさんのご要望により決定した『ヴァリスⅡ』発売を記念して、主人公“優子”のイメージガールを大募集します。自薦他薦は問いません。推薦者にもビッグな賞品を用意してますので、どんどんご応募ください。４／28〆切。詳しくは雑誌広告、店頭用ポスターを。

日本ファルコム

ううっ！　ついに、『スタートレーダー』が発売となり、みんなの反応が気になって夜も眠れぬ今日このごろ。プレイした人はドシドシ感想送ってね。え、まだやってないって？　わーっ、今すぐ買ってきて遊んでちょうだい！　特別付録もコンプについてるしね。

バショウハウス

『エメラルド・ドラゴン』ようやく６月発売が決まった。だいぶ遅れたが、某『サバッシュ』なんかは１年ぐらい遅れてるかんね。来月号あたりでは、ビジュアルなどもお見せできると思う。待たせただけのものはあると思ってるぞ！　おたのしみに。

パック・イン・ビデオ

先月号でお知らせしましたPC98シリーズ用の『実戦ビリヤード』の発売日を４月21日に延期させていただきます。より一層の内容の充実をと、鋭意努力しております。貴重な紙面をお借りしてご案内させていただきます。今後ともどうぞよろしく。

SOFT EXPRESS

移植ソフト

- ●アークスPRO68K(X68000・10000円)
  ウルフ・チーム　4月中旬
- ●維新の嵐(PC8801SR・9800円)
  光　栄　4月20日
- ●ガルフォース「怒濤のカオス」(X68000・7800円)
  スキャップトラスト　4月下旬
- ●棋太平(X68000・価格未定)
  エス・ピー・エス　10月予定
- ●ぎゅわんぶらあ自己中心派2(MSX2(2+)・6800円)
  ゲームアーツ　4月下旬
- ●サイオブレード(PC9801・8800円)
  T&Eソフト　4月末
- ●ザ・キング・オブ・シカゴ(PC9801・12800円)
  ポーステック　4月予定
- ●シュヴァルツシルト(PC8801SR・9800円)
  工画堂スタジオ　4月下旬
- ●シュヴァルツシルト(MSX2・9800円)
  工画堂スタジオ　4月下旬
- ●スタークルーザー(X68000・8800円)
  アルシスソフトウェア　4月上旬
- ●スターシップ・ランデブー(X68000・7800円)
  スキャップトラスト　4月下旬
- ●D.C.コネクション(PC8801・9800円)
  リバーヒルソフト　発売日未定
- ●D.C.コネクション(X68000・9800円)
  リバーヒルソフト　発売日未定
- ●D.C.コネクション(MSX2・9800円)
  リバーヒルソフト　発売日未定
- ●デュアル・ターゲット(X68000・8800円)
  データウエスト　4月初旬
- ●ハイドライド3 SV(PC9801・7800円)
  T&Eソフト　発売日未定
- ●ファンタジー Ⅲ(MSX2・9800円)
  ポーステック　6月10日
- ●ホワッツマイケル(MSX2・価格未定)
  マイクロキャビン　発売日未定
- ●麻雀武蔵(X68000・価格未定)
  コスモス・コンピューター　発売日未定
- ●ミッド・ガルツ(MSX2+・12800円)
  ウルフ・チーム　4月下旬
- ●ミッド・ガルツ SIDE.A(MSX2・価格未定)
  ウルフ・チーム　5月予定
- ●ミッド・ガルツ SIDE.B(MSX2・価格未定)
  ウルフ・チーム　5月予定
- ●野球道(X1・7500円)
  ブラザー工業タケル事務局　4月中旬
- ●雪の国・クルージュ(X68000・8800円)
  ザイン・ソフト　4月上旬
- ●雪の国・クルージュ(MSX2・8800円)
  ザイン・ソフト　4月下旬
- ●ラプラスの魔(MSX2・7800円)
  ハミングバードソフト　4月15日

SLG やじうまペナントレース・1989データ
PC9801, PC8801SR・4800円
ビクター音楽産業　4月8日

ACT 幽霊君
MSX2・6800円
システムサコム　4月上旬

WSLG ライヒスリッター
PC9801・価格未定
エニックス　発売日未定

RPG ローグ・アライアンス
PC9801・9800円
スタークラフト　発売日未定

●いべんと情報●

スーパーイベント開催 テトリスゲーム大会!!

ときは4月16日の日曜日。ところは東京の秋葉原、ラジオ会館8F。ここで、午前10時から午後2時にわたって「テトリスゲーム大会」が開催されます。会場では、ひとり5分の持ち時間内で、どのくらい高得点を出せるかを競い合い、各機種優勝、準優勝（なんと18名！）に豪華な賞品がプレゼントされます。

さあ、キミもチャレンジ！

ハートソフト

『ハイパーニア』が3月24日に発売になりました。ファンの皆さんには開発の遅れでご迷惑をおかけしました。とーってもいい出来に仕上がってますので一度プレイしてみてください。機種はPC 88SR以降のみとなりました。他機種の皆さん本当にごめんなさい！

ハミングバードソフト

『TERAZZO』X68K、『ラプラスの魔』MSX 2などの新作情報や、その他ゲームに関するお問い合わせは、大阪06(315)8255まで電話してね。平日午後1時半から6時まではスタッフが応対するぜ。それ以外の時間はテープサービスだ。メッセージもよろしく！

PSK

ビクター音楽産業

まちにまった野球シーズンの始まりです。クロスメディアの野球チーム『青山ドリッパーズ』も第1戦にむけて対戦相手を募集中。そして4月8日はプロ野球の開幕日。この日発売の『やじうまペナントレース・1989データ』が野球への情熱をかきたてるのです。

ビー・ピー・エス

スーパーイベント「テトリスゲーム大会」開催のお知らせだあっ！時は4月16日（日）10時から2時まで。所は秋葉原ラジオ会館8F！ハイスコアを競いあう大会で、優勝、準優勝者には豪華賞品が待っている。さあ、ヒマがあるなら、『テトリス』を練習だあ〜っ！

ブラザー工業タケル事務局

と、ゆーことで、トートツですが『T&E マガジンディスクスペシャル』の第2弾が、4月下旬に発売されるとゆー、たいへんにタメになるお知らせでした。ビックリするならいまのうちです。発売されるまでに、心の準備をしておきましょー。

ブレイン・グレイ

「きゃっほー！」ちんっ。（ここはエル君調）みなさん、お元気？この間、テレビにアヒルが出てました。アヒルの子どもは、自分が見た最初に動くものを親と思うそうです。わー、私はアヒルのママになりたい。いつも後ろをついてきてくれたら、きゃわいーよねっ！

ボーステック

『クレアスター』PC 98、『ホテルウォーズ』X68Kと続いて『銀河英雄伝説』PC 98、PC 88 SRを今月発売します。小説、アニメで大好評だったあの『銀英伝』です。ヨロシク！　『ザ・キングオブシカゴ』PC 98版遅れちゃいました。だけどそのぶん速くなったよ。

ポニーキャニオン

ひさびさのパソコンオリジナルゲーム『アスガルト』が完成しました。ロボットによるSFシミュレーションゲームで、リアルなアニメーションシーンが売りモノです。PC98版が4月21日発売されるので、SFファンの人は必見、必プレイです。

マイクロキャビン

春一番が〜♪と、ウカれている場合ではない！　すごぉ〜いゲームがやってきた……！　噂のRPG『XaK』の発売がもうそこまで近づいてきている。美しすぎて、おもしろすぎて、ビックリおったまげるんじゃありませんよ！　まあ、やってみればわかります。

マイクロネット

こんにちは、みなさん元気にすごしてますか？　今年の北海道は雪が少なくてよかったですよ。さて今後のうちのソフトというと『極道陣取り』PC 98版が出て一段落。みんな次の作品にむけて案を練りあげているところですので、期待していてください。

リバーヒルソフト

J.B.ハロルド3『D.C.コネクション』PC 98シリーズで好評発売中です。このあと、PC 88シリーズ、X68K、MSX版へと移植の予定ですのでもうしばらくお待ちくださいネ。JBクラブでは新会員を募集中です。詳細は電話でご説明します。

ソーサリアンシナ

大賞作

たいへん長らくお待たせ致しました。3000通を越える応募作の中から厳選なる審査の末選ばれた、栄えある入賞作品を発表致します！　最終審査に残った10作品は、いずれ劣らぬ力作ぞろい。各賞を決める審査員の先生方も、かなり頭を悩ませたようです。また、入賞作をゲーム化するプロジェクトのほうも着々と進行していますので、近いうちにみなさんにプレイしてもらえると思います。ボクらのシナリオがついに発売されるゾ！

キミがシナリオ長者だ!!

★大賞（賞金50万円）★

「時の神殿」

愛知県・大久保成志郎

リオコンテスト

結果発表!!

☆各審査員賞（賞金各20万円）☆

矢野賞	「美しき花嫁」	東京都・渡辺靖之
荒俣賞	「パンドラの箱」	愛媛県・小玉耕二
黒田賞	「銀の灯が消えた街」	静岡県・佐野良仁
谷山賞	「灼熱のワナ」	千葉県・岩崎裕自
加藤賞	「闇に消えた女神」	愛媛県・橋本奈穂子
佐藤賞	「呪われた遺跡」	愛媛県・祖母井包

☆審査員特別賞（賞金各5万円）☆

「それゆけ！ドトーのトライアスロン」	広島県・上村こーじ
「封印」	東京都・川北浩之
「妖夢幻伝説」	北海道・宮岸康晃

ドキュメント・最終選考会in京王プラザホテル

京王プラザホテルにおいて行われた最終審査の模様を紹介します。事情により荒俣さんは直接会場にいらっしゃれなかったため、あらかじめ評価していただいた文書をもとに、他の審査員の方に判断していただきました。また、日本ファルコムからスタッフ代表として木屋さんと五十嵐さんに参加していただきました。

審査は、1人5本まで推薦する作品を投票し、その結果を参考にした話合いによって進められました。

一番最初に決定したのは、大賞ではなく特別賞の「それゆけ！ ドトーのトライアスロン」。とにかくバカウケで、審査員全員から支持を得ました。ストーリーはないに等しく、「意味ありげな観衆や、道中に落ちている宝箱などに関わっていると不利になる」というすごい設定のレースです。作者の目的は「いかに用意された妨害に引っかかって、そのリアクションを楽しむか」というものでしょう。登場人物やアイテムは『ソーサリアン』をプレイしたことのある人なら爆笑間違いなしです。ただし、このシナリオをゲーム化するには、登場人物を減らしたり、グラフィックを変える必要があったりとかなり制約があったのですが、「みんないっぱい出てきてワイワイやっているから楽しいんだと思う。縮小すればゲーム化は可能だが、それでは本来の面白さがそこなわれるのでは？ どうせゲーム化するのであればユーティリティーで、ミニミニソーサリアンみたいなシステムにするのがいいと思います」という木屋さんの意見がすべてを物語っているでしょう。かくして特別賞となりました。

続いて決定したのが大賞。「それゆ

▲「ボクの先祖は山賊なんです。山賊だったら全部の花嫁を奪っていけばいいのになぁ（笑）」と矢野さん

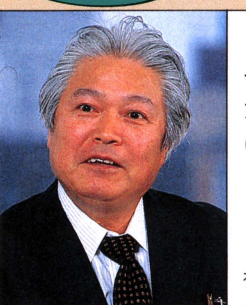
▲審査はなごやかな雰囲気のなか行われた。写真は投票しているところ

大賞「時の神殿」

4つの時代を、時間を越えて冒険するというゲームです。「途中で未来の自分たちと出会う（当然、ゲームが進めば逆の立場にもなります）」というアイデアと、しっかりとしたストーリー展開が他の作品よりも優れていると全審査員から認められての授賞です。「マンガや小説で読む分にはそう驚かないと思うのですが、ゲームでやったら感動すると思うんです。そんな意味ではとてもゲーム向きのシナリオですね。」という谷山さんの意見もありました。

◀大賞となった「時の神殿」は、すべての審査員が支持した。この場にはいらっしゃらない荒俣さんも一番に挙げた作品です

矢野賞「美しき花嫁」



イベント、アイテム、モンスターのすべてに必然性があり、説得力がある。ただ、盗賊のケインにはもっと魅力が欲しかった。また、どの花嫁を選ぶか決まっているけど、どの女の子でも選べるほうがよかった。ボクだったら、花嫁候補をみんな奪って逃げたい（笑）。

荒俣賞「パンドラの箱」

ウソ情報のクイズ的導入が面白い。なかなかよくできているが、既成の話を使うのであれば、もっと大胆に変えたほうがよかったのでは？ 悪のモンスターにとりつかれる人も、もっとたくさん出した方がよいだろう。セリフに頼っている部分があるのも気になった。

け！〜」と同じく満票を集めた「時の神殿」が選ばれました。ただし「パーティのリーダーが男性でなければシナリオが成立しない」という条件があり（矢野賞の「美しき花嫁」も同様）、ちょっともめる原因となりましたが、一番ストーリーがしっかりしているということで、大賞に決定しました。

あとは各審査員賞が次々と決定。各シナリオに関する評は、下のとおりです。また、特別賞の「封印」には「出だしはとってもよかったのだけれど……」（矢野さん）、「最初の目的と、途中で示される目的とのつながりがなく、そのへんがちょっと散漫」（谷山さん）

▲今回、スタッフの代表として参加していただいた日本ファルコムの木屋さんと五十嵐さん

といった評が、同じく「妖夢幻伝説」には「舞台を中国に持ってきて、パンダやキョンシーを出したのはおもしろい」（佐藤編集長）、「システム設定を上手に活かしていない。未完成の感が強い」（黒田さん）といった評がありました。

〈審査を終えて……感想〉

矢野　ボクはこれだけのものを一生懸命書くというエネルギーにびっくりしましたね。ただ、絵を書くことに一生懸命になりすぎて、ストーリーを考える時間がみなさん足りなかったんではという気がします。

黒田　これだけ応募がくると、そうとうオリジナリティみたいなものを認識して作らないと、選考は突破できないと感じました。。今回の作品もオリジナリティが完全ではないので、もし２回３回とコンテストが続くようであれば、その部分をプラスαとして、「これはすごい」と、目を引くような作品を作って欲しいですね。

▲晴れてすべての賞が決定したところでカンパーイ！　あとは、実際にゲーム化されるのを待つだけ!?

谷山　よくがんばって書いたと感心しています。面白かったです。

加藤　できれば、全部ゲームにしたいと思うんですが……。今回のことで、こういうシステムが非常に好評だということがわかりましたので、またいつか同じ様な仕組みのものを出してみたいという気はしますね。

佐藤　選考会は大変でしたが、とても楽しかったと思います。受賞者のみなさん、おめでとう。そして、応募してくれた全国のみなさん、どうもありがとうございました。

黒田賞「銀の灯が消えた街」

なかなかよくできた作品ですね。ただ、細かいところで引っかかる部分があって残念でした。たとえば、助けたい人に向かってハンマーを投げつける必要があるところなど。あと、会話データは豊富でいいんですが、逆にちょっと散漫になってしまった気もします。

加藤賞「闇に消えた女神」

佳作のもう１本もそうですが、この人の作品は完成度が高いですね。よく『ソーサリアン』を研究しています。ただそれだけにめずらしくはないですね。もう少し創造性があれば大賞も夢ではなかったでしょう。問題解決がアイテム等に頼りすぎている点も残念です。

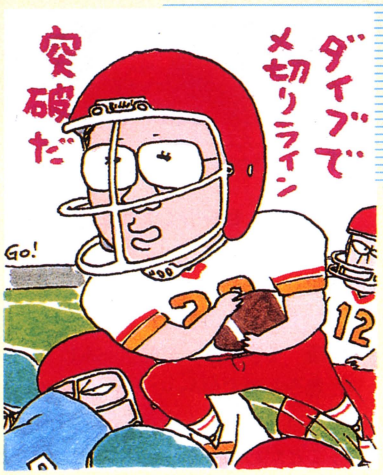
谷山賞「灼熱のワナ」

登場人物の魅力という点では、この作品が一番だと思います。前半と後半では目的が逆になってしまうというヒネリのきいたストーリーもいいですね。また、会話も生き生きしていました。ホホホとテシター（いずれも登場人物）に座布団３枚あげたい！（笑）

佐藤賞「呪われた遺跡」

「吟遊詩人バーバラおばさんシリーズ①」というサブタイトルがついている作品。吟遊詩人の話を聞いていたはずが、いつのまにか話の中の登場人物になってしまうという設定はおもしろいし、連作も可能だろう。ただし、ストーリー展開がちょっと不自然。

安田均のパソコン版 AD&D®製作日誌



突然ですが、アメリカン・フットボールはおもしろい。今年のスーパーボウルで、ふたたびそのおもしろさに目覚めたぼくは、このごろボードゲームやコンピュータ・ゲームで、アメフトを楽しみまくっている。今年の日月には、サンフランシスコ・フォーティーナイナーズとロサンゼルス・ラムズがやってくるし、こいつは注目と言っておこう。

だけど、アメフトのゲームってけっこう時間かかんのよね。おかげで、原稿が……。

パート7:ロードス,ソードワールド,ウィズ,そしてAD&D®の巻

春だ。今回は陽気にいってみよう。まずは小説『ロードス島戦記2』ご愛読ありがとう。はやくも、ン十万部のベストセラーへの道を走っておりますので、今後ともよろしく。

というわけで、バレンタインデーにもらったチョコレートの山を抱え、頬のゆるんだ水野良と、〝くそー、おれにもわけろ〟のぼく、『ロードス島戦記コンピュータ・ゲーム』のデザイナー、高山〝タカチン〟浩が、3月上旬、某所に集まって、秘密会議を開くことになった。理由はもちろん、印税の奪い合いでもなければ、アメフトのリーグ戦を遊ぶためでもない（最近グループSNEでもはやっているのだ）。

『ロードス島戦記』を今後どうするのか、についてである。

迎えうつは仕事に熱心なものの、そこはそれ〝まー、おもしろければいいんじゃないですか〟と〝売れりゃいいんよ〟、それに〝仕事の話より酒飲んで暴れようぜ〟と、それぞれの思惑を胸に抱いたコンプティーク編集部の面々。かくして、嵐のような一晩ののち、本誌連載『ロードス島戦記III』の展開と、その他の新企画がつぎつぎと（妄想の中で）生まれて行ったのである。

全部は残念ながらまだ書けないけれど、ここでいくつかを発表しておこう。

まずオリジナル・ロードス島戦記RPGが近々発表の予定。これは、汎用世界であるロードス島ワールドを、実際にファンの人にもテーブルトークRPGとして遊んでもらおうというもの。コンピュータ版をルール化したもので、もともと、『ロードス島戦記III』のリプレイは、このルールをもとに書いてあるので、きっとおもしろいと思う。たぶん、夏には（本誌の別冊の形で）発表できると思うので、待っててほしい。シナリオやNPCデータもいろいろつくし、これで、ロードスのミニチュア（海洋堂）を使ってゲームできるはずだ。

一方、コンピュータ・ゲーム『ロードス島戦記II』のほうは、ようやくストーリーラインが固まった。こちらは、年末に向けてがんばるけれども、内容はリプレイのIIとIIIを合わせたくらいのスケールの大きいものになりそう。一言でいうと、〝ロードス島水滸伝〟をやる予定。期待してちょ（あっと、Iの移植はX68000,MSX2+,PC88VA,のほかにPC88SR以降も決まったようです）。

ロードス島戦記については、このほかにカセットブックとレコードがもうすぐ発売になる。これからも、ファンのみなさんのあたたかいご支援をお待ちしています。

さてさて、グループSNEはけっしてロードス島戦記だけではない。

なんといっても、ソード・ワールドとウィズRPGという大物が控えている。

お待たせしました、ようやく発表の『ソード・ワールドRPG』。どうで

◀小説版『ロードス島戦記2』大好評発売中！

 イラスト／中野豪

す、清松みゆきの斬新なゲーム・デザインは？　サイコロ２個で遊べる本格ＲＰＧの極限を狙ったのだけれど、どんなものだろうか？　ソード・ワールドはこのクリアなルールに水野良の魅力的なワールド、山本弘のコミカルなリプレイ・小説、北川直の力作シナリオがジョイントしていく形をとる。これからは隔月くらいでシナリオ集、ワールドガイド、アドバンスト・ルールなどが出ていくから、乞うご期待。

もちろん〝ウィズ班〟も負けてはいない。ウィズＲＰＧのサプリメント第２集『ノームの黄金を求めて』（５月予定）には、これまでのＲＰＧにはないルール〝遺伝子による子孫作成〟が載る予定。これで君も、一族の長になったり、ハーフ・エルフやハーフ・ドワーフになれる？

また、秋のボックス・セットには、マススクリーンに加えて、大シナリオソース〝トレボー・キャンペーン〟が登場する予定。これらは、佐脇洋平や栗永雅行が、大車輪でがんばる予定（もちろんぼくも）。

あと、Ｔ＆Ｔ（ウォーロック）をはじめ、トラベラー、ストームブリンガーなど海外のおもしろＲＰＧのサポートももちろん力を入れる。特に、Ｔ＆ＴやトラベラーはPCでコンピュータ・ゲーム化されるということなので、コンピュータの好きな人も注目しておいてほしい作品だ。

◀ＡＤ＆Ｄ®のセカンド・エディション。ルールセットだけでなく、シナリオ集などのサプリメントも、しっかりフォローしているのは、サスガ！

フーッ、さてグループＳＮＥの長い活動報告が終わって、いよいよＡＤ＆Ｄ®コンピュータ・ゲーム。『プール・オブ・レイディアンス』の移植はちょっと難航しているものの、向こうでの売行きは快調のようだ。このまえＴＳＲ社のカタログを見ていたら、最初のコモドール版だけで、75000本以上を売ったらしいから、いまごろは10万本を軽く超えてしまっていることだろう。ファミコンならともかくパソコンでこれだから、その人気推して知るべし。

ところでＴＳＲ社のカタログにはＤ＆Ｄ®を始めとして、今年の予定がいろいろと載っているのだけれど、なんといっても話題はＡＤ＆Ｄ®のセカンド・エディション。1977年に発表され、世界でもっとも人気のあるＲＰＧが、こんど12年ぶりに全面改訂されるというのだから、ＲＰＧファンの関心も高かろうというもの。

その改訂内容のおおまかなところがわかったので、ちょっと書くと、一番目につくのはクラス（職業）が大幅にまとめられたこと。ＡＤ＆Ｄ®はＤ＆Ｄ®に比べ、いろんなところが複雑になっていて、たとえばクラスも戦士、僧侶、魔法使い、盗賊のメイン４つのほかに、パラデイン（聖騎士）やレンジャー、ドルイド、イルージョニスト（幻術師）、モンク（僧兵）、アサッシン（暗殺者）、バードなど、いくつものサブ・クラスがある。これをセカンド・エディションでは、ウォリアー（戦士系）、プリースト（僧侶系）、ウィザード（魔術師系）、ローグ（盗賊系）の４つにまとめてしまった。そのため、モンクみたいになくなってしまうクラスもあれば、イルージョニストのようにウィザードの８形態の１つになってしまうものもある。『プール・オブ・レイディアンス』で、クラスが４つしかないので不思議に思っていたぼくも、これはセカンド・エディションに対応していたのだなと、やっと納得できた。

まだまだＡＤ＆Ｄ®の改訂については書きたいこともあるのだけれど、残念ページがつきた。また来月！

D&D is a registerd trademark owned by TSR.INC.All Right Reserved.

特集イラスト／中野豪・大坂尚子・盛本康成

乱れ撃ち！新作じょ～ほ～

特集 新作ソフト速報

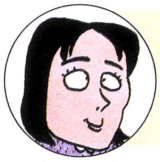
SUPER SOFT EXPRESS

クリムゾンII　RPG　クリスタルソフト——64
リングマスター2　RPG　ホビージャパン——66
D.C.コネクション　AVG　リバーヒルソフト68
銀河英雄伝説　SLG　ボーステック——70
素戔嗚〈スサノオ〉RPG　エニックス——72
リーチ・フォーザ・スターズ　SLG
ホビージャパン——74
ハイパーニア　SLG　ハートソフト——76
アスガルト　SLG　ポニーキャニオン——78
プロヴィデンス　RPG　システムサコム——80
バーニングポイント　AVG　エニックス——82
マスターオブモンスターズ　マップコレクション
SLG　システムソフト——84
ジェット　SLG　サブロジック——85
第4のユニット3　AVG　データウエスト—86
コントラ　ACT　コナミ——87
テストドライブ　SLG　ポニーキャニオン—88
熱血柔道　ACT　ポニーキャニオン——89
マラヤの秘宝　ACT　ポニーキャニオン—90
スターコマンド　RPG　ヒューリンクス—91
スーパーコックス　ACT　コンパイル——92
デリンジャー　AVG　クレスト——93
モンモンモンスター　ACT　ホット・ビィ—94
XaK〈サーク〉　RPG　アイフロキャビン-95
キューティーバニー　RPG　ナツメ——96
バブルガムクライシス　RPG　ビクター音産-97
ガウディ　バルセロナの風　AVG　ウルフチーム-98

RPG

クリムゾンⅡ

●クリスタルソフト☎06-326-8150 ●PC8801SRシリーズ／7800円



絶妙のゲームバランスと抜群の操作性で、わたしの大のお気に入りだったRPGの続編が登場。シナリオにも新しい試みが加わり、最高の出来！（けい）

冒険は、いつも、主人公のものだった。脇役は、主人公と出会ったとき、初めて物語に登場する。だが、その前、彼らはどんな生活をしていたのか？なぜ、冒険に参加したのか？　わたしは知りたい。

冒険者たちは、いま、使命に目覚める

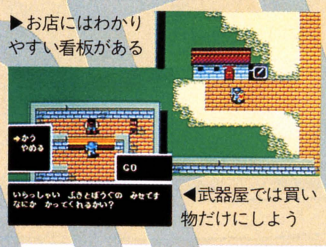
RPGでは、仲間はただの脇役じゃないわ。ともに冒険するうち、どんどん、感情移入してしまう。体力がなく、すぐ死ぬけど、ついかばってやりたくなる僧侶、成長が楽しい強い戦士……。そんな彼らのこと、もっとくわしく、知りたくない？『クリムゾンⅡ』は、そんな願いをかなえてくれました。彼らが主人公と出会う前の、それぞれの冒険をプレイできるショートシナリオが4本。すべてクリアしたとき、主人公は旅立つ。仲間たちは、それぞれの場所で、勇者の迎えを待ってます。『ドラクエⅣ』も同じアイデアを考えたようだけど、こちらが一足先。

さて、物語は、かつて世界を支配していた凶悪なクリムゾンが3人の勇者によって倒されて、50年後。平和な世界に、再び、魔の手が…。伝説の宝玉を持つ5人の勇者よ、立ち上がれ！

というわけで、早速、プレイし始めると、ショートシナリオと言いながら、なかなかのやりごたえ。ほとんど装備なしにモンスターのウヨウヨいるなかを最初の町まで歩かなきゃならなかったり、無限のループだらけのダンジョンをくぐりぬけたり。ひとり、ひとり、装備や最初の所持金など条件もちがう。ふつうにシナリオを終えると、レベルもちがうので、どうしてかなあと思ったら、これは勇者が迎えに行く順番を考えてあるみたい。つまり、あとで出会う者ほど、ショートシナリオを終えたときのレベルが高いわけ。さすがに、よくバランスが計算されてるのね。操作性も抜群。とくに戦闘中のオートキーというコマンドが便利。これを選べば、全員がひたすら攻撃。体力がなくなってきたら、スペースキーを押せば、マニュアルモードに戻ります。冒険する世界も広い。海の底まで行けるのよ。とにかく、あらゆる面でおすすめのゲームです！

最初は町で装備を

出発点が町じゃない者もいるけど、最初はとにかく町でのしたくが大切。装備を整えなきゃ、戦えない。情報集めもお忘れなく、ね。



▶お店にはわかりやすい看板がある

◀武器屋では買い物だけにしよう

個性にあふれたモンスターズ！

モンスターたちは、画面からあふれるほどビッグ！　すっごい迫力。そのうえ、じつにこまやかな色づかいで描かれていて、不気味に美しい。姿、形が、また、それぞれ、みんな個性的。懐かしのタンイーターもいまーす！

やられた！
モンスターは強い！

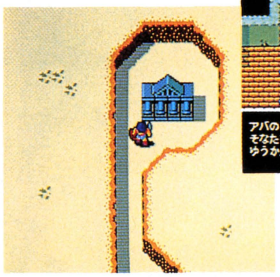
若き戦士ゴーバスは…

成人の儀式を受けるべく、アバの神殿を目指すのだ。ダンジョンはつらいが、宝物があちこちにあり、楽しみも多いのです。

▼アーノルド？ ああ！あの懐かしの王子だ！

◀ダンジョンから出てみれば、おや、小屋だ

▼やったー！ アバの神殿に、たどりついたぞ！



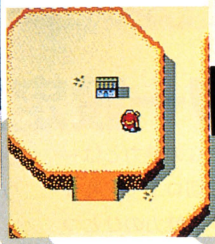
▲神殿の北の通路より勇者が迎えに来る、その日まで、この神殿でゴーバスは待ち続ける

修業を積む僧リーマは…

さらなる修業のため、山の頂上にある道場に行くことになった。だが、その前に近くの村の村長の娘の病を治さなければ…。

◀薬をつくれるおばあさんは、おそろしの森に住んでいる

◀材料も集めて渡して、ようやく、薬を手に入れることができる

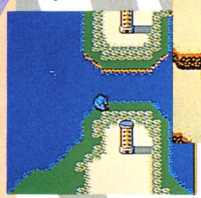


▲あとは勇者が迎えに来る日まで、修業!!

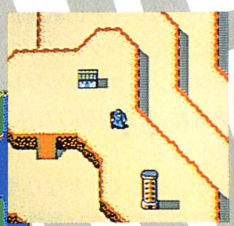
◀グルグルと山を登り、ようやく道場

魔法使いを目指すマーロンは…

パンロン山の魔法使いに弟子入りを決心した。塔を抜け、つぎの町で装備し、ようやく着いたら、まだ試練が…。



▼やっと着いたのに、試練の塔へ行けだって



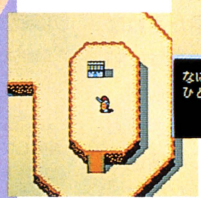
◀向こうの島に渡るには塔を抜けなくては…

▼あったー！ やみの玉を手に入れることができた！

▲勇者が来るまで、厳しい師匠のしごきは続く。きっと、パーティの大きな力となるぞ！

女戦士ナターシャは…

ひとびとが助けを求める不吉な夢を見た。師匠のイザベラに相談に行くと、ノアの塔に住む予言者に会いに行けと言われる。



◀ダンジョンをふたつくぐり、やっと師匠のいる山の頂上に

◀師匠のイザベラは、50年前の冒険の勇者。彼女も不吉なものを感じてた

▲予言者ノアは、勇者の登場を待て、と

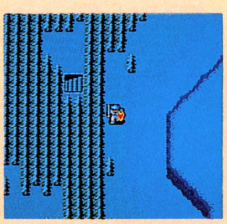
◀ノアの塔へは無限の塔を通って行く

そして勇者が…

町の長老から、自分の使命を聞かされ、旅立つ、仲間たちは、広い世界のどこにいるのだろう？一刻も早く、仲間に会いたい。

▼この森を抜けないことには、どこにも行けないのだ

◀故郷の町を離れ、ひとり勇者は旅立つ

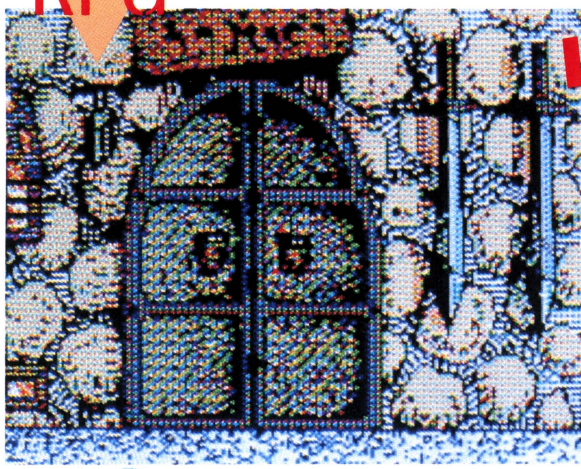


▲森の反対側の出口は、いったい、どこにあるんだろう？

▼この森に光を取り戻すことが、最後の仕事なのか…

こうして勇者は、仲間たちのもとへと旅立った。ほんとうの冒険は、これから始まる。

RPG



リングマスターII

●ホビージャパン☎03-354-9341●PC9801VM/UV以降・価格未定

目に見える部分から見えない部分まで——とにかく練りに練ったストーリー設定が見事。今後の展開が楽しみなシリーズです！（ストレンジ・サカキ）

RPGならお任せ、とばかりに華々しいコンピュータゲーム界デビューを飾ったホビージャパン。好評だった前作に引き続き、世のファンに問う作品は、この『リングマスターII』だ！

ストーリー設定が魅力の本格派！

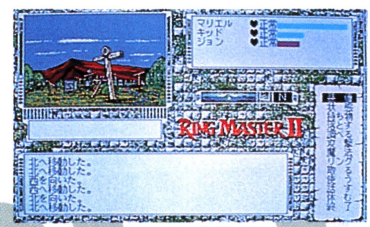
テーブルトークRPGの魅力とは——!? と、いきなりの切口上で失礼ながら、テーブルトークの魅力のひとつは、やはり豊富なストーリー設定にあるだろう。なにせ（何をしでかすかわからない）生身の人間が相手。遊ぶに耐える(!?)世界設定やらイベントやらをしっかと組み立て、プレイヤーを架空の世界に引きずり込まねばならない。

ホビージャパンの『リングマスターII』は、テーブルトークのおもしろさをそのままコンピュータ版で実現しようという意欲作だ。好評だった前作とあわせて、このシリーズの特長は、背景となるストーリー世界の奥深さ。歴史、地理、伝説、はては植物体系(！)に至るまでの（ただものではない）凝りよう。

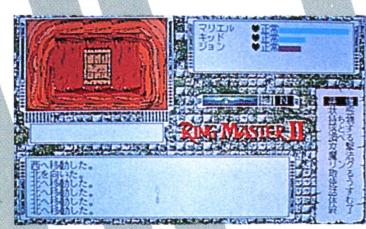
まず、このシリーズ全体の背景となる世界はゴドランタと呼ばれる大陸。前作のシナリオは、大陸南方のフィリアス・ノギスという国が舞台だった。この国には古くよりリングナイツと呼ばれる戦士階級が王室を支えており、謎に満ちた「リング」の力が彼らのパワーの原動力となっていた——。

さて、今回の『II』の舞台となる世界はフィリアス・ノギスからほど遠からぬ、隣国ムルソン大公国。北方の脅威、トナデ・ラレイとの戦雲ただよう故国を後にしたリングナイツの目的は、フィリアス・ノギスとムルソンとの攻守同盟の締結。密命を帯びた主人公(つまりキミ）はさっそく大公の許へ向かうわけだが、そこでいきなり耳にするのが、大公の子息の誘拐事件。どうやらこの事件が解決しないことには、同盟の話など持ちだせそうにない。ここはひと肌脱ぐしかない！ ま、とりあえずは現地の貴族をはじめとするガイド役(!?)から情報を吸収しつつ、郷に入っては郷に従え。一刻も早く大公国の状況を把握して、使命を果たさねばならない。しかし、シナリオの陰に制作者あり——相手は敵役のみならず、名にしおうホビージャパン。つきせぬ冒険の連続に、さしものRPG事情通も、ハマってしまうこと請けあいなのだ。

▲これが基本的なゲーム画面だ。前作に比べ大きな違いはないが、それにしても相変わらずのシックな色使いですねえ！



▲な、なんなのだ、ここは!? どーやら墓地のようだけれど、幽霊でも出てくるのかしら。うーむ、誰か教えてちょーだい！

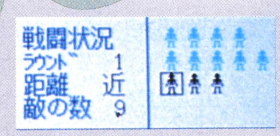


▲そしてここが有名な（!?）洞窟である。目の前に見えるのは、これも有名な扉…（いいかげんにしろってえの！）

ここに注目！ 戦闘がよりリアルになった

▲キラービーである。敵を見ると生きる希望が湧いてくる私は変なヤツだろーか？

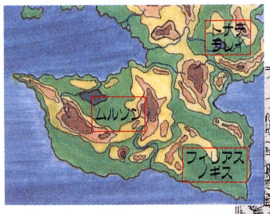
『II』の画面レイアウトは基本的には前回と同じ。とはいえ、新しく追加された要素としては、戦闘時に表示されるサブウィンドウがある。見た目にはやや地味ながら、敵味方の状況(損害・負傷の度合いなど）が一目瞭然。とくに、双方人数を繰り出した戦闘の際には、各キャラの色（赤だったら瀕死の状態、ブルーだったらノーマルといったような）を参照すれば、次の行動の目安になる。さらに今回は自分が攻撃をしかけたい相手を指示することもできるので、戦いが楽しみ(!?)になることマチガイなし。



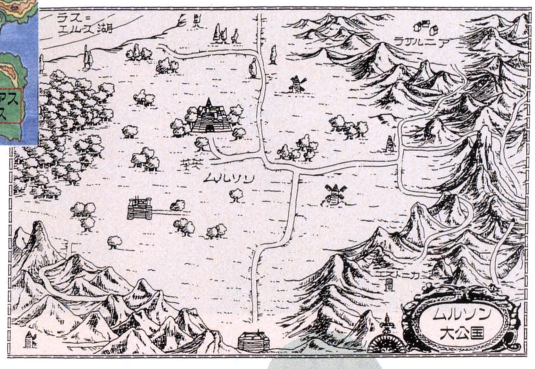
◀小なりといえども便利このうえない画面だ！

リングナイツの新たなる冒険がいま始まる!

舞台となるムルソン大公国について…



【ムルソン大公国全図】



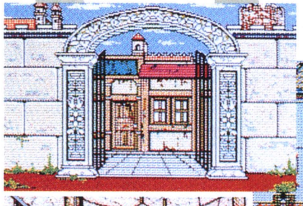
【歴史】ムルソン大公国の歴史をひもとく者は、現在の平和な国土とは対照的な、動乱と流血の歴史に意外の念を禁じ得ない——と言われる。

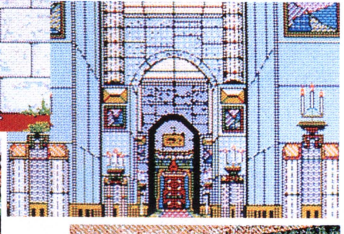
ムルソン大公国は、30年前戦いの中から生まれた新生国家である。当時、この地を狙う勢力としては、元はムルソンの分家であり、中央山脈に広く住む山地民族との融合によって尚武の気風を養ったラサルニア、ダークエルフの血を引くと言われるエストニカ、そして肥沃な中原に古くから定住していたムルソンがあった。中原をめぐる激しい戦いが行われ、ムルソン大公家は、多大な損害を受けながらもふたつの公家を制圧、吸収して現在の王朝の礎を築いた。が、流血のもとに成立したこの王朝には、滅ぼされた公家の遺臣をはじめ、火種がくすぶり続けている。

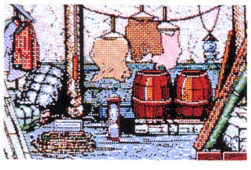
【地理】周囲をガステルス山脈に囲まれた肥沃な盆地が、ムルソンの発祥の地である。古くから人々は、この地を中原と呼びならわしてきた。また中原唯一の湖、ラス＝エルスは、父なるガステルス山脈に対して母なる湖と呼ばれる。隣国フィリアス・ノギスに比べて、およそ3分の1ほどの小国であるが、古くより友好関係が続き、トナデ・ラレイとの関係が悪化しつつあるフィリアス・ノギスにとっては、同盟締結が急がれる。

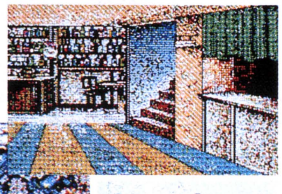
グラフィックは透逸にして美麗

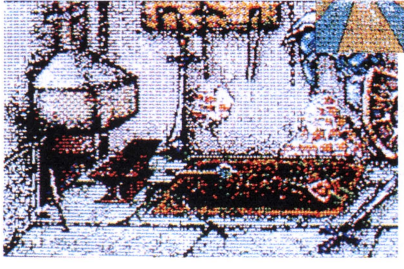
下に見えますのは、ムルソン大公国の芸術的な建築群である。お城やら鍛冶屋、はては庶民の宿屋に至るまで、じつに見事な美しさ。フッフッフッ、この分だと、牛丼屋さんなんかもさぞかし美麗なことだろうて（そんなもんないって！）。ま、とりあえずはグラフィックを楽しんでください。





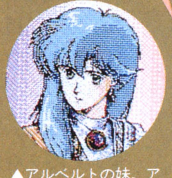






リングナイツをめぐるキャラの皆さん

▲青年貴族アルベルト。プライドは高いぞ！



▲アルベルトの妹。アルセナ…いい名じゃ

▲きかん気、マルロ王子。現在行方不明だ

▲な、なんじゃこの化物。ガラ悪そう！

▲わかってるって、キミの名は木の化物！

▲蜂のクセしてエラそうな顔するんじゃない！

▲よーしよし、飛んで火に入る夏の虫！

▲うむ、おまえがウワサのドワーフであるか！

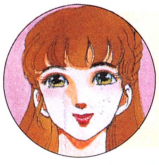
▲てやんでい、矢でも鉄砲でも持ってこい！

▲死体だ。あまりにも有名な、これが死体だ

AVG

D.C.コネクショ

●リバーヒルソフト☎092-771-3217 ●PC9801シリーズ／9800円



渋くて、かっこいい、刑事J.Bハロルドのシリーズ最新作が登場よ。ちょっと影のある彼の過去を知って、また、惚れ直しちゃった！　（はるか）

ひとはひとりでは生きられない。いつも誰かと関わりあわずにはいられない。そこに愛が、憎しみが、そしてドラマが生まれる。世界を動かす街ワシントンD.C.で、いままた、ひとつ幕が開く……。

殺人者は、過去を眠りから目覚めさせる

誰にだって、思い出したくない過去がある。そうでしょ？　刑事だってひとりの人間。そういう過去があっても不思議じゃないわ。

ワシントンD.C.はJ.Bにとって、青春時代のつらい過去を葬ってきた場所だったの。この街で、彼はひとりの女性を愛し、そして、失った。逃走中の凶悪犯が、迫ってくる警官に向かって放った弾によって、彼女は、まだ20歳の若さで死んだの。ワシントンではその街角、店の看板、なにをみても、彼女を思い出さずにはいられないわ。だから、決して戻りたくなかった街。でも、この街でひとつの殺人事件が起きて、彼を、再びこの街に向かわせることになったの。

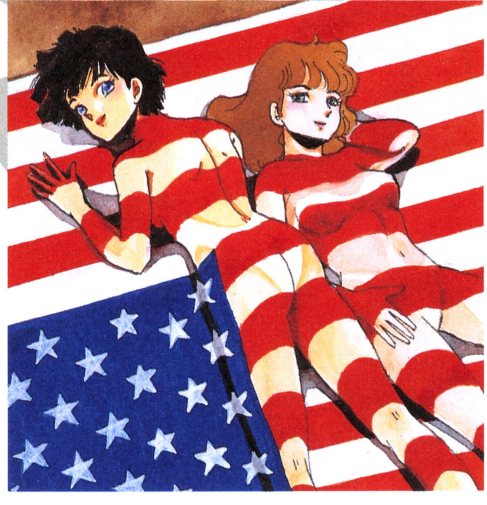
事件の被害者はリバティタウン警察の署長であり、J.Bの直属の上司テイラー部長の親友であったウォルター・エドワーズ。彼はFBIに極秘に依頼された秘密調査の書類を届けに出張していたの。テイラー部長は、この書類が事件の鍵を握っていると考えたんだけど、1週間後、逮捕されたのはなんと、被害者の長男フレデリック・エドワーズ。彼は、ワシントンにあるジョージタウン大学（J.Bの母校）で政治学を専攻する学生なのよ。その彼のアパートで凶器と思われるピストルが発見されたというんだけど……。フレデリックをこどものころから知っているテイラー部長には、絶対納得がいかない。「犯人を、どうしてもこの手で、このリバティタウン警察の手で挙げたいんだ」テイラー部長の熱い思いに、ついにJ.Bも、重い気持ちを抱きながら、ワシントンへと旅立った。

ワシントン。ここはJ.Bが学生生活を送った街。ここに来れば、いずれ知り合いと顔を会わすことになる。だから、彼はまず思い

▲J.Bの青春時代の思い出のバー「スターダスト」。マスターは人間関係の分析が得意よ

きって、昔、通い慣れたバー「スターダスト」に顔を出した。マスターのジョン・ハミルトンは、長年カウンターのなかから、ひとびとの人生を眺めてきたひと。今後の捜査でも、人間関係の整理などを手伝ってくれるわ。　さあ、J.B! もう、来てしまったのよ。いつまでも、過去から逃げるわけにはいかないわ。では、捜査開始！

整然とした町並みそのなかに、複雑な人間関係が……



解決への糸口は、複雑な人間関係の中に!?

事件はワシントンで起きたから、当然、捜査は地元警察の手で行われているわけ。だから、J.Bは、余計な鼻をつっこむ奴だと敬遠されて、あまり公的な協力は望めない。まずは、地元の人間とコネクションをつくらなきゃ。そこは、J.B。いつも、ひとを動かさずにはおかない魅力の持ち主だから、彼のために、個人的に協力してくれる人間も出てくる。まずは、ロン・クレーマー。ワシントン市警に所属する警官。彼に頼めば、容疑者の前歴調査ができるの。そして、タクシー運転手ネルソン・メルビル。気になる容疑者が浮かびあがったら、彼に尾行を頼みましょう。このほかにも、調査を進めるうちに、さまざまな協力者が現れてくるわ。また、リバティタウン警察に、電話で調べものを頼むこともできる。その返事の電話がかかってくるし、ひとが訪ねてくることもあるかもしれないから、泊まってるホテルにも、ときどき戻りましょうね。そうそう、ホテルの部屋では、もうひとつ、大事な仕事があるの。推理すること。ゲーム開始時に、推理するモードを選択した場合だけだけど。でも、やはり、事件は自分の推理で解くのが本道だと思うから、ぜひチャレンジしてほしいわ。

さて、事件のほうの人間関係なんだけど、いままで以上に複雑。なにせ、容疑者1号のフレデリックはJ.Bの大学の後輩にあたるわけ。だから、J.Bの昔の知り合いもどんどん事件の関係者になっていく。被害者の人間関係だけじゃなく、事件を調べるJ.Bの人間関係もしっかり把握しておかなきゃね。これはなかなか大変。そして舞台が、世界を動かすアメリカの首都。現代アメリカ病ともいうべきさまざまな問題が事件をいっそう複雑にしているの。さあ、はりきって、事件の渦中へ！

▲容疑者の行動を洗え！　気になる人物は、尾行コマンドで、メルビルにその行動を追ってもらおう

事件の鍵を握る者は?

今回、登場人物はグンと増えてるの。いったい、誰が、どう、事件に関わっているのかしら?

▲フレデリック・エドワース。被害者の息子で、第一容疑者

▲リンディ・リーフィールド。事件を追っているカメラマン

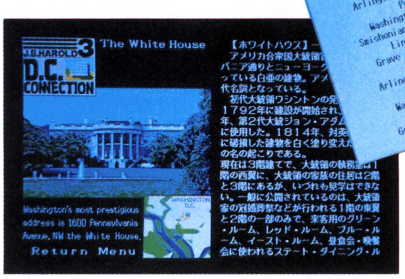
▲グロリア・フォレスト。被害者の妻の友人なのです

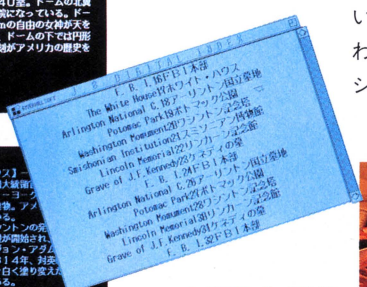
▲ノーマ・ブラッドリー。J.Bのいまは亡き恋人の友人

▲ジェシカ・エリオット。フレデリックの恋人だったが…

▲ロン・クレーマー　死体の第一発見者となった警官だ

権力と野望渦巻く街、ワシントンD.C.





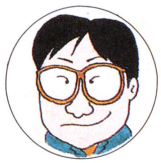
ワシントンは、ホワイトハウスのあるところ、アメリカばかりか世界をも動かしている政治拠点ね。なかなか気になる名所も多いの。今回はデジタルインデックス（写真左）が付いて事件に関わる用語やワシントンについて、ゲームしながら見られるわ。きちんとした現地取材にもとづいて作られたものだから、これで、あなたもワシントン通になれるの。なお、その取材のときに、編集部にもJ.Bから手紙（写真右下）が届いたのよ。

▶相変らず、取材熱心なリバーヒルのスタッフが集めた、資料の山なのだ

SLG

銀河英雄伝説

●ポーステック☎03-708-4711 ●PC8801SR、PC9801シリーズ/各8800円



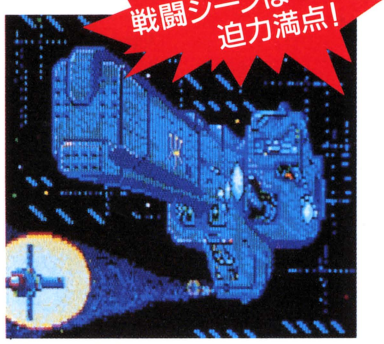
思い入れのあるキャラを自分で指揮できるというのは、ファンにはこたえられないだろう。これを機に原作を読むのもいいかもね！ （ウォルフ中村）

10巻にわたる長編スペースオペラ『銀河英雄伝説』を、銀河帝国軍のラインハルトを主人公にしてゲーム化したのがこの作品。宇宙空間を舞台にした艦隊戦で自由惑星同盟軍をたたきつぶせ！

宇宙をこの手につかむのだ！

銀河系へと進出した人類は、銀河帝国と自由惑星同盟に分裂し、何世紀にもわたって戦い続けてきた。そこに現れたふたりの天才、「常勝の天才」ラインハルト・フォン・ミューゼルと「不敗の魔術師」ヤン・ウェンリー。別々の国に生まれた彼らは、これから何年もの間、ライバルとして戦い続けていくのである。

とても簡単だけれど、『銀英伝』のストーリーはこんな感じ。このゲームは原作の武力による戦い（原作には政治的なかけひきもたくさん登場するからね）をＳＬＧ化したものだ。プレイヤーは帝国軍のラインハルトとなって、同盟軍との戦いに勝つべく戦闘を繰り返すってワケ。ゲームスタート時にはラインハルト艦隊しかいないけれど、ゲームが進むにつれ援軍を呼ぶことができる。味方として、あるいは敵として、原作に出てきたキャラクターもいっぱい出てくるから、原作を読んでいる人なら、より楽しめること請けあいだ。



シナリオは５本用意されているけれど、ゲームの勝利条件はどれも同じ。敵艦隊を全滅させるか、マップ内の惑星をすべて占領下におけばＯＫだ。ただし、その時点での勝利点（敵を倒したりすると手に入る、ＲＰＧでいう経験値みたいなもの）によって決定的勝利、実質的勝利、限定的勝利、引き分けの４通りがあるので、よりよい成績を目指して何度でもチャレンジしたいね！

戦闘はアニメ表示なのだ

実際の戦闘シーンでは画面の左上に同盟軍が、右上に帝国軍の艦隊がアニメーション表示される。また、まん中には両軍の戦力差がバーグラフで、そして下には両軍の細かいデータが表示されるんだ。

▲帝国軍の駆逐艦が、同盟軍の戦艦に向かってレールガンを発射！

▲みごと命中、敵戦艦に大きなダメージを与えることに成功した

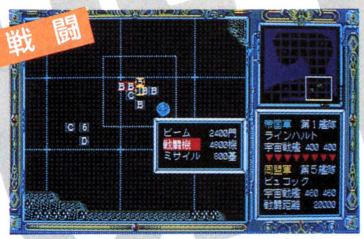
徴税

▲ゲーム開始時は戦力がかなり低い。そこでまずは軍資金集め。取り忘れないようにね

生産

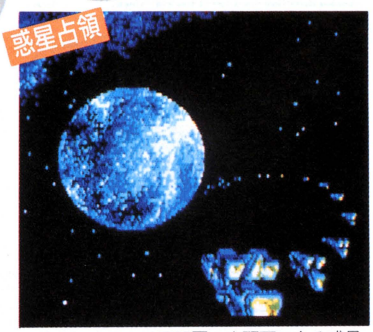
▲蓄えたお金で艦船を生産し、戦力を補強しよう。惑星によってはつくれないものもある

戦闘



▲敵が射程距離内に入ったら攻撃開始！ 目標と攻撃方法を選ぼう。効果的にね！

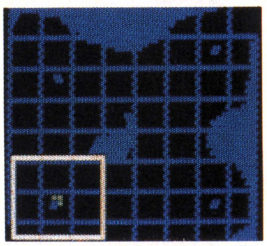
惑星占領



▲中立、あるいは同盟軍の支配下にある惑星を占領すると、ゲームを有利に展開できるゾ

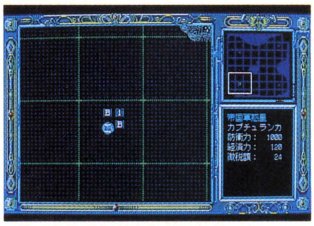
©1988 田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キテイフィルム ©1989 BOTHTEC

シナリオ1 ヴァンフリートの戦い



▶上へ行くか右へ行くかで展開は変わってくるだろう

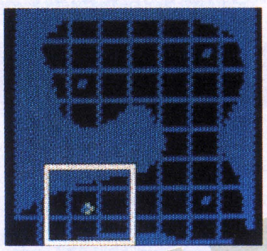
宇宙暦794年3月、両軍はイゼルローン回廊同盟側出入口にあたるヴァンフリート星域に戦力を集結しつつあった。そしてラインハルトが惑星カプチュランカから進撃することにより、戦いの火ぶたは切って落とされるのである。同盟軍の艦隊を全滅させるか、星域内にある4つの惑星（うち、2つは中立星）を占領すれば勝ちとなるこのシナリオ、中央に艦隊が侵入不可能な



◀ゲームスタート直後の画面。戦力の増強を急がねば小惑星群があるのが特徴だ。

ちなみにこの戦い、原作では引き分けに終わっている。

シナリオ2 ティアマト星系の戦い



▶逆C型のマップ。下手な小細工はしないで真正面から！

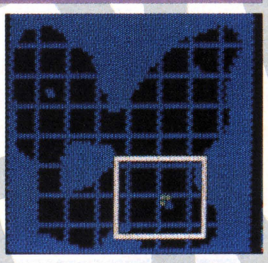
宇宙暦795年2月、帝国軍は先年末の同盟軍の攻勢に対する報復措置として、大規模な討伐隊を同盟領内に派遣した。帝国軍がティアマト星系外縁部に位置する惑星エル・ファシルより進撃することにより、この“第3次ティアマト会戦”は始まる。

マップの形が実質的に一本道なので、両軍が真正面からぶつかる形となるシナリオ。艦隊のむだのない動きや、効率

◀惑星を占領して、前線基地として有効に利用しよう

のよい増援、生産をする必要があるだろう。なお、原作では帝国軍が勝利している。

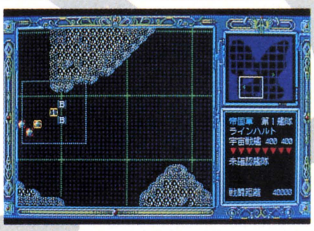
シナリオ3 アスターテ星域の戦い



▶左下の狭くなっているところを有効に使いたい

宇宙暦796年2月、ラインハルトを総指令官とする帝国軍が同盟領内に遠征。惑星カストロプよりラインハルト艦隊は進撃を開始する。

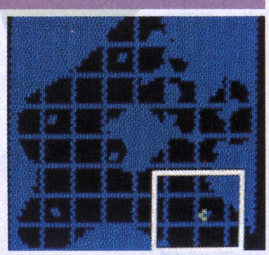
のちに帝国軍の双璧と呼ばれるロイエンタール、ミッターマイヤーのうち、どちらかひとりを増援部隊として呼ぶことができるシナリオ。マップ内には3つの惑星があるが、カストロプ以外はどちらも同盟軍の支配下にあり、増



◀索敵能力は、敵の識別にも関わってくる

援部隊を呼ぶことができなくなっているので、既存艦隊の有効な運用が要求されるだろう。原作では帝国軍の圧勝。

シナリオ4 アムリッツァの戦い



▶右上の小惑星群ではキミの艦隊運用能力が試されるゾ

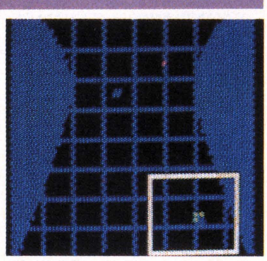
宇宙暦796年4月、難攻不落といわれたイゼルローン要塞が、同盟軍のヤン・ウェンリーによって無血占領された。ラインハルト率いる帝国軍は大攻勢に転じ、アムリッツァ星域において大規模な艦隊戦を展開する。そんなおり、すきをついて帝国内にひそんでいた反乱軍がアルテナ星域にて暗躍。こちらの鎮圧も重要な任務となった。

5つも惑星が出てきたり、マップが

◀周りの小惑星群をうまく利用したい場面だ

入り組んでいたりと、いちばん特徴的なシナリオといえよう。原作ではいずれも帝国軍の圧勝に終わる。

シナリオ5 イゼルローン要塞の奪還



▶マップ自体はとってもシンプル。しかし敵の攻撃は……

帝国軍は反乱軍を鎮圧し、反乱軍の軍事拠点であるガイエスブルク要塞を占領する。さらにはワープによる同要塞の移動実験にも成功。宇宙暦798年4月、帝国軍はガイエスブルク要塞をイゼルローン回廊に転送し、イゼルローン要塞奪還のための前線基地とした。

最後のシナリオは、惑星が2つしか出てこないだけに激戦は必至。役に立たない戦力は極力つくらないように

◀ついに実現したラインハルト対ヤンの宿命の対決！

すべきだろう。ヤンが指揮する同盟軍第13艦隊も登場する。原作では帝国軍の惨敗（！）だが、はたして……。

RPG

素戔嗚 スサノオ

●エニックス☎03-366-4345●PC9801シリーズ／価格未定／発売日未定

日本神話のスサノオ伝説を題材にした異色のＲＰＧがエニックスから新登場。話題のイラストレーター、いのまたむつみのグラフィックに注目！（えりか）

RPGにAVGに、いつも新鮮な風を運んでくれる、うわさのエニックス。今回のソフトも、話題性に富んだ、なかなかの意欲作だ。美しいグラフィックと感動のシナリオが、キミを待ってるぞ！

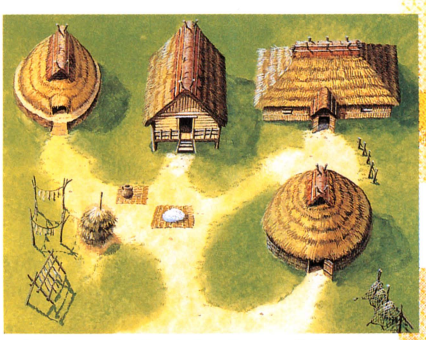
スサノオの力を求めて、少年は荒野をめざす！

さーて、えりかさんがオススメしちゃうＲＰＧは、なにを隠そう、あのエニックスの新作だい。ま、上のイラストを見て「おおっ」と思った人も多いだろうね。そう、新作『スサノオ』のグラフィックは、いのまたむつみさんが描いてるんだぞ！　「え、それ、だれ？」な〜んてトボケたことをいうやつのために説明すると、いのまたさんとは、いま最高の人気のあるイラストレーターなのだ。先月アニメ化されて公開された、角川の「宇宙皇子」も、いのまたさんのイラスト。あのマイケル・ジャクソンも大ファンで、来日したとき、わざわざ訪ねてきたって話もあるほどだ。どーだ、スゴイだろ！

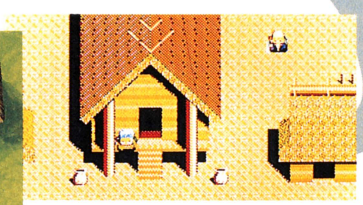
ところが、このゲームの話題は、それだけじゃないんだな。どんなにグラフィックが最高でも、ストーリーがチャチじゃお話にならない。と、ゆーワケで、何人ものシナリオライターにシナリオを考えてもらって、そのなかから選ばれたのが、花園由宇保（ゆうほ）さん。知る人ぞ知る「北斗の拳」などのシナリオを書いた人なのだ。「グラフィックとストーリーには、とくに力を入れました！」というエニックス・高橋氏の証言どおり、なかなかのデキが期待できそうだぜ！　んじゃ、さっそく中身をのぞいてみよーか。

『スサノオ』は、日本神話に登場する神様の名前。粗野で乱暴で、だけどヤマタノオロチを退治するなど正義の味方っぽいこともする、力の神なのだ。これまでＲＰＧといえば、中世ヨーロッパのイメージの世界が圧倒的に多かったよね。そんなイメージから抜け出して、なにか新しい設定のゲームにしたい、ということで選ばれたのが、この日本神話の世界であり、スサノオのキャラクターなのだ。

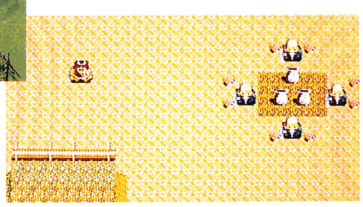
さて、ゲームの舞台となるこの世界では、とっても困ったことが起きている。というのも、神の力が弱まってしまったせいで悪の力が侵攻し、神々の住むタカマガハラを脅かすまでになったのだ。そこで、逃げるように地上に君臨してきた神の一族。しかし、このままでは、ほんとうに悪に世界を支配されてしまう。そこで、ひとりの少年が立ち上がるってワケだ。彼は、封印された「スサノオ」の力を手にいれるべく、さすらいの旅に出る。「スサノオ」とは、最大級の力の象徴。それだけに邪悪な者の手に落ちると始末におえないのだ。その少年が「スサノオ」の謎を解き、その力をつかんだ時、はじめて世界に平和が来るという……。さて、少年の行く先には、どんな冒険が待ち受けてるんだろうか？



▲村のイメージイラストは、アニメの美術の人の描き起こし。力が入っているね



▲農家風の家も、古代日本風のデザインを使って、なかなか、らしいいい味出してるぞ



▶いのまたさんの原画のタッチを生かした、きれいなゲーム画面。ジイさんがカワイイ！

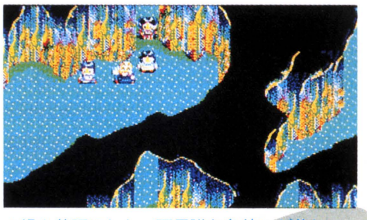
楽しいイベント、そして感動のクライマックス

前半のストーリーは、楽しいイベントが盛りだくさん。おなかを抱えて笑っちゃうほどのとんでもないイベントも、用意されてるそうだ。笑いながら、楽しみながら、そして戦いながらゲームは進む。戦闘は、『ドラクエ』タイプのコマンド選択方式。もちろん、魔法もあるよ。ただし、ここは日本神話の世界だから、「魔法」とは呼ばないと思うけどね。武器は、やっぱり剣と盾。伝説の名剣なんかも、とーぜん登場するんだろーな。楽しみ、楽しみ。

そんな感じで前半はおもしろおかしく展開するストーリーだけど、中盤あたりからだんだんシリアスになってきて、最後には感動のクライマックスでいっきに盛り上がるんだそーだ。これまでの冒険がすべてひとつの線でつながり、スサノオの謎が解けていく！ 壮大でドラマチックな、新しい『スサノオ』伝説が誕生するんだ。そう、これは神話に題材をとった、エニックス・高橋チームのオリジナル『スサノオ』神話なんだね。

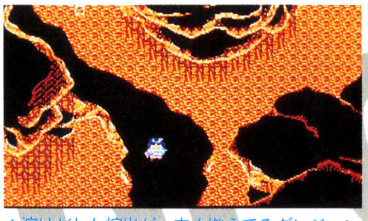
高橋チームのスタッフ全員が、総力を結集して取り組んでいる、期待の新作ソフト『スサノオ』。いま、どんどん製作が進行しているぞ！ 凝ったグラフィックに気合いの入ったストーリー展開。もー最高に待ちどおしいのだ！

コケのダンジョン



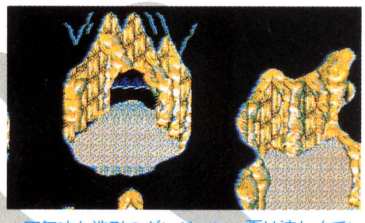
▲緑を基調にした、不思議な色使いが美しい。なにか魔法の力を感じるダンジョンだ

火山のダンジョン



▲溶けだした熔岩が、赤く燃えてるダンジョン。熱そうだな。ヒットポイントが減りそうだ

鐘乳洞のダンジョン



▲不気味な造形のダンジョン。夏は涼しくていいかもしれない…なんちゃって

おもしろおどろの敵キャラクター大集合！

▶おや、美形の女！と思って、よく見りゃザリガニ。ちぇっ、カンベンしてよ、ったく。はさまれたらイタそーだぜ

▲むかし「赤頭巾ちゃん」って童話が好きだった。でも、コイツはキライだよ

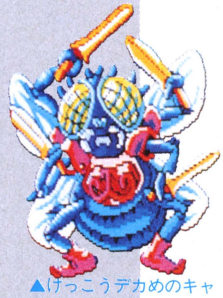
▲ハニワだね。ど一見てもハニワですよ、コレは。でも、なんとなくカワイイから許してあげよう

◀……サルか？よくわからないけど、なんか凶悪な感じもするモンスター。手がデカくてヘンだぞ、おまえ

▲うーん。色はキレイだけど、かたちがグロいよ、こいつ。魔法使いそうな気がするな、こーゆータイプは……

◀これは、イソギンチャクだよね。え？ はるかには炎の精に見えるって？ そーか？ イソギンチャクだよな、みんな！

▲顔がデカい。な〜んていったらキズついちゃうかな？ いちお一気にしてたりして……



▲けっこうデカめのキャラだな。きっと、うんと悪いヤツなんだぜ。早く戦いたいなあ、ウズウズ

◀いやあ土偶ですなあ…それは奇遇だって。でも、コイツの場合は、ホントに土偶だぜ。ブキミなヤツ！

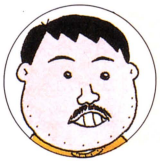
◀鳥だと思う。だって足が鳥だもの。火の鳥って感じだね。けっこう強そうなヤツだけど、負けないぞ！

◀大きな剣を振りがざして、ブッソーなヤツ。剣の舞でも踊ってくれる気かあ？

SLG

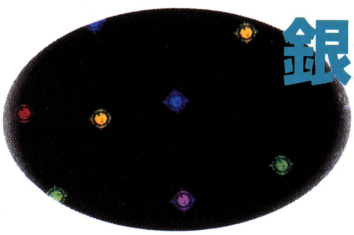
リーチフォーザスターズ

●ホビージャパン☎03-354-9341●PC9801VM以降／9800円



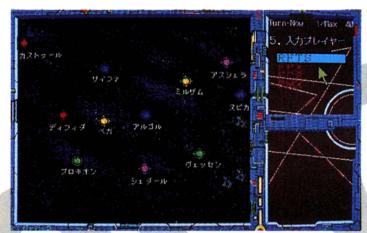
ちょっと地味かな？　と思ったけれど、飾りの部分ばっかし凝ってて、無内容のソフトよりは、ずーっといいソフトだと結論した。（ビショップ小峯）

このゲームの目的は銀河の征服。いつか全宇宙を支配してやろうと、密かに計画を練っているそこのキミ。これで訓練して、アタマとかウデとか、鍛えなおしてみてはどうかな？



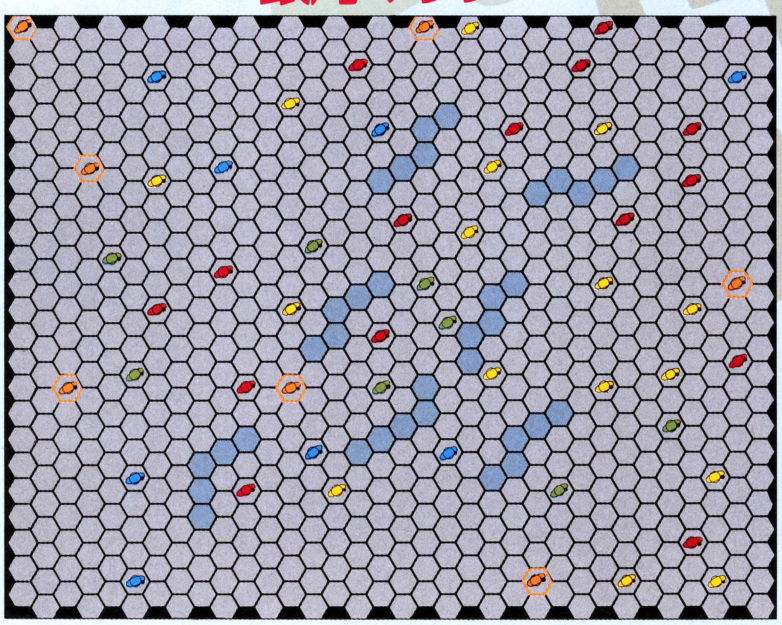
銀河帝国をつくろうぜ！

このゲームは、アップルの人気ゲームの移植版で、宇宙を舞台にしたスケールの大きなSLGだ。最終目的は、54の恒星から成る銀河を手中におさめること。いわゆる銀河帝国ってヤツをつくりあげることにある。プレイヤーは４人まで参加でき、４人に満たないぶんは、コンピュータが受け持ってくれる。当然のことながら、自分以外のプレイヤーはすべて敵。よその星からやってくるエイリアンというわけだ。え、どんな格好をしたエイリアンなのかって？　そんなことはキミのイメージしだい。敵の種類（名前）は、自由に変更できる。バルタン星人だろうが、ガミラス星人だろうが（どっちも古いな）、好みの異星人を相手に戦うことができる。それに、自分が地球人である必要だってない。ブヨブヨの不定形生物を演じたければ、それだっていい。「ぐにゃぐにゃ帝国」とか名乗って、宇宙征服に乗り出すこともできるんだ。グラフィックなどでイメージが固定されないぶん、自分だけの世界をつくれるのがこのゲームの最大の魅力だ。



▲恒星を調査し、居住可能な惑星を探し出せ

銀河マップ



解説

ゲームの舞台となる銀河には、54の恒星がある。恒星には５種類のスペクトル型があり、その型によって、その恒星系内の惑星の住みやすさに大きな影響をあたえる。なお、恒星によっては複数の惑星を有することもあるし、ひとつも惑星を持たない恒星もある。

<スペクトル型>

G型（緑）：居住に適す
F型（橙）：
K型（黄）：
M型（青）：
B型（赤）：居住に適さない

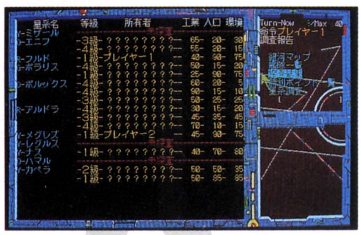
注：マップのアミ状部分には障害物がある。

イラスト／盛本康成　マップ／渡辺天留子

銀河を探査し、植民の準備だ

それでは、ゲームの手順をダイジェストで紹介しよう。キミは、とある惑星の支配者として、この銀河争奪戦に参加する。手始めにやるべきことは、偵察艦を数隻建造して、植民可能な惑星の調査に向かわせること。どの恒星にいくつ惑星があるか、この惑星は人が住むのに適しているか、そういうデータを収集するわけだ。そして、偵察艦からの資料をもとに、植民できそうな惑星を見つける。「うーむ、この星は工業に向いているが、人間が住むには適さんな…」などと、惑星を物色するあたりが、なかなか偉そうな気分にさせてくれる。しかし、統治者たる者、外にばかり目を向けてはいられない。内政をおろそかにしては、名君主とはいえないのだ。このとき注意しなければならないのが、社会レベルというパラメータ。これが下がると社会の秩序が乱れ、人口が減ってしまう。これから銀河帝国を築こうという種族が、滅びてしまったのでは話にならないので、くれぐれも気をつけよう。こうして内政の不安を取り除いたなら、いよいよ大宇宙へ向けて出発だ。

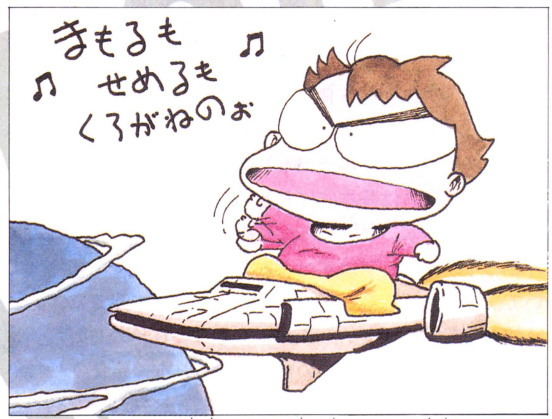
▲自分の星の状況をしっかり把握しておこう



▲偵察艦からのデータ。メグレスに敵がいた

植民、そして侵略！

偵察艦の収集したデータから、住みやすそうな惑星を探し、植民する星を決定したら、輸送艦を建造して、植民者たちを送りこもう。このとき、目標の惑星にだれも住んでいなければ、何の問題もなく、その星を自分の植民星にすることができる。しかし、すでにだれか…異星人が住んでいた場合は、異星人を倒さなければ、その星を手にいれることはできない。さあ、侵略だ。宇宙艦隊を送りこんで、異星人どもをブッつぶせ！　こうしてスターウォーズが勃発するあたりから、このゲームはおもしろくなっていく。力こそ正義。敵から領土をブンどる快感はたまらないだろう。

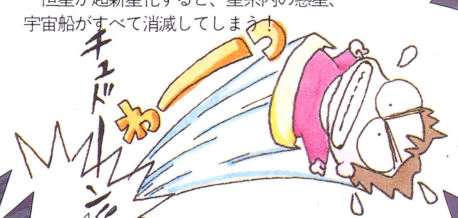


さまざまなオプション

このゲームのすごいところは、プレイヤーのレベルに応じて、ゲームの設定をあれこれ変更できる柔軟性にある。ここにあげたような大規模なアクシデントが発生するように設定しておけば、ゲームはもっとエキサイティングになるだろう。

超新星

恒星が超新星化すると、星系内の惑星、宇宙船がすべて消滅してしまう。

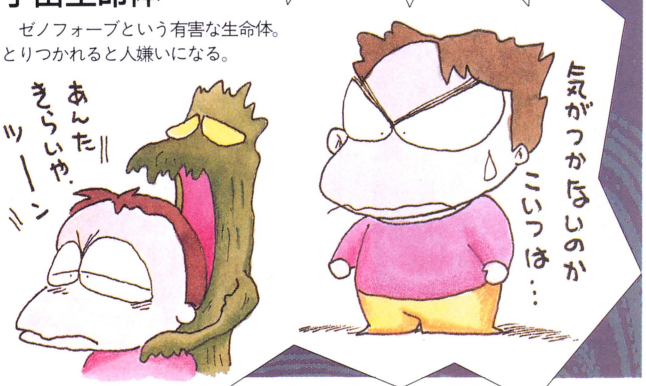


自然災害

疫病、地震、汚染…。惑星上にろくでもない災害が起こることも。

宇宙生命体

ゼノフォーブという有害な生命体。とりつかれると人嫌いになる。



RPG

ハイバーニア

●ハートソフト☎045-461-6071／PC88SR／8800円

システムが漸新すぎるせいか、未消化の部分も少し…。でも実験的な試みが多いから、新しもの好きのキミにピッタリだと思うよ　（バサロ高野）

はるか昔、ハイバーニアの世界に到着した精神体が4つに引き裂かれた。キミの目的はその精神体を復活させること……。ハート電子産業の新作は、美しい自然を舞台とした超ユニークRPGだ！

RPGかSLGか。それが問題だ

キミはヘクスのあるＲＰＧを見たことがあるかな？　実はこの『ハイバーニア』は、ＲＰＧなんだけどしっかりヘクスもあるとゆーマルチジャンルなソフトなんだ。

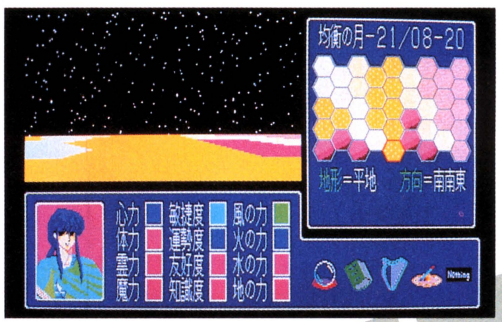
ゲームの流れは基本的にＲＰＧ。展開も冒険をしながら謎を解きあかす、というおなじみのもの。

ところが、マップはすべて六角形のヘクスで区切られていて、モロにＳＬＧしてる。１ヘクス移動するごに体力と時間を消費する、というシステムもＳＬＧそのものだ。

このまったく違う２つの分野を、ムリなく合体させちゃったあたりが、『ハイバーニア』のユニークなポイントだ。

しかも、ユニークなのはシステムばかりじゃない。シナリオにも新しい工夫が凝らされているぞ。

ハイバーニアには地・水・火・風の力と、それを代表する４つの民がいる。そのそれぞれのキャラごとに、別々のシナリオが用意されているんだ。だから４つのシナリオをクリアしないと、ホントのラストシーンがおがめないって寸法なのだ。こりゃオイシイ。だって１本のゲームで４回も楽しめるんだもんね。基本的にマップは共通なんだけど、キャラの属性や季節なんかでも内容が変化するんだ。だからプレイするごとに新鮮なゲームを味わえるってワケ。



◀メイン画面は3Dマップで、サブ画面はヘクスマップになっている

▲このゲームでは、戦闘やイベントはアドベンチャー式に処理されるのだ。ちなみにコイツは手ごわいのヨ

4つの種族と4つのシナリオ

種族ごとにオリジナルのシナリオが用意されているから、とってもゼータクに遊べるゾ。

吟遊詩人

▲気まぐれな風の民。楽器の名手。妖精たちを救うために旅に出る

戦　士

▲情熱的な性格の火の民。騎士になる野心が、彼を旅立たせる

説教師

▲強い信念を持つ水の民。辺境の民に魂の安らぎを与えるのが目的

魔術師

▲謎に包まれた地の民。強力な魔力を持つ。旅の目的は知識の獲得

ある吟遊詩人の冒険

▶これが光の月への通路となる豆の木だ！

それじゃあモノはためしに、とばかりにゲームをプレイしてみた。

吟遊詩人はカワイイ妖精ちゃんに会える確率が高いと聞いたワタシは、迷わずこのシナリオをチョイス！

▲陽気な小人たちの宴会。仲間に入りたいな

まずはショップで買物だ。地図はどのシナリオでも必需品。お買い忘れのないように。

さて、アテもなく歩きまわっていたら、林のなかで木の精と会えた。ラッキー！　彼女はウワサどおりのカワイ子ちゃん。グラフィックの大きさと美しさはポイント高いぞ。合格。で、木の精は食料がわりになるリンゴをくれた。やっぱ美男はトクだなぁ、と実感したぞ。

▲木づちをなくして困っている森の木こりさん。木づちは雑貨屋で…

▲いろいろアイテムを手に入れたけど、装備できるのは5つまで。イジワル…。

その後、花の精や木の精をナンパしまくり、ウハウハな気分を味わう。(編Ｈソフトじゃねーっつの!!)直後に川に溺れかけたが、美男だから助かった。よくできたソフトね、(編死んでこい！)。

このようにハイバーニアのストーリー展開は、イベントとの遭遇が中心になっている。突然ウインドウが開いて、そこにイベントの内容が書かれているというわけだ。実際これをくらうと、トートツだなあという印象を受ける。なんか乱数で決定されてるみたいなんだよね。もうちょっとストーリー性が欲しかったな。

ま、苦情はこのくらいにして、話を続けよう。

溺れかけたワタシは、今までのスケベ心まるだしの行動を深く反省。教会でお祈りをして悔い改めたのだった。それからのワタシはまるで別人。ゾンビと戦ったりサソリを素手でつかまえたりと、とても吟遊詩人とは思えない大活躍。その甲斐あってアイテムをワンサカ手に入れた。重要なイベントはたいてい何らかのアイテムがないと先に進まないので、アイテムの入手はとても大切だね。

とかなんとかして、ある場所でハープをひいたら、豆が芽を出して月への道ができちゃった。いざ、月の世界へ!!

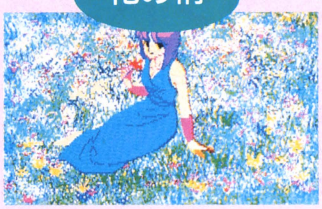
◀イキナリこれだもん、まいっちゃうぜ

◀やったぜ！　でもこれ、何に使うんだろうか…

妖精とデート

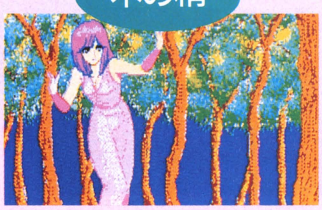
まだ他にも妖精がいるらしいけど、ワタシが会えたのはこの３人。彼女たちは情報やアイテムをくれるだけでなく、とても親切なんだ。

花の精



▲ハイバーニアの地でも数少ない花畑にいる。朝日の結晶の情報をくれるゾ

木の精



▲持てる限りのリンゴをくれるやさしい妖精。キャラによっては会えないのだ

水の精

▲川でハープを鳴らすと、たちまち出現。銀のスプーンをくれるのだ

出かける時は忘れずに

旅の前に装備を買い整えるのは、冒険者の常識。時刻によっては閉まっているところもあるので注意。

薬屋

▲高いクスリばっか売ってるアコギな店

鍛冶屋

▲武器だけでなく、アクセサリーなども売ってる

酒屋

▲食料も置いてあるから、必ず買っておこう

雑貨屋

▲ロープや地図は買うべし。木づちも役に立つぞ

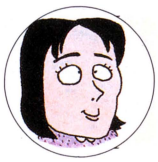
教会

▲体力を回復することができる。ありがたや……

SLG

アスガルト

●ポニーキャニオン☎03-221-3231／PC9801／7800円(予価)



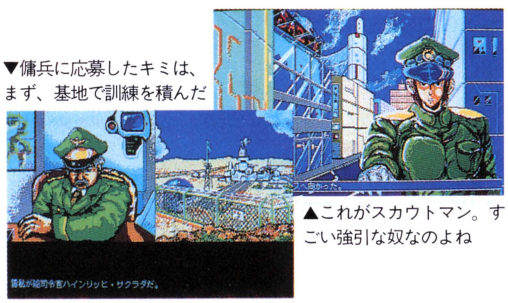
操作がわかりやすく、しかも、やりこむほどおもしろくなっていく、ニュータイプのシミュレーション。ただ、グラフィックが惜しいなあ。　(ケイ)

未来のある惑星を舞台に繰り広げられる、ロボット・ウォーズ。兵士の成長などのRPG要素や、戦闘シーンでのアニメーションなど、新しい味つけがいろいろ。異色のSFシミュレーションの登場。

ロボットウォーズ、ただいま、開戦！

ある日、キミが街を歩いていると、ひとりの軍人に呼び止められた。惑星ガナウスの反乱軍制圧のために、政府軍で戦わないかというスカウトであった。基地での訓練で優秀な成績を修めたキミは、指揮官に任命される。エイワス率いる反乱軍を倒すため、いま、キミは戦場へと向かう。

これはキャンペーンのプレイのプロローグ。このゲームでは、シナリオとキャンペーン、2種類のプレイが楽しめるの。シナリオというのは、ひとつの作戦だけをプレイするもので、数分から数時間ていどの作戦がなんと45。レベルも9段階。キャンペーンの場合は、自分の部隊を率いて、作戦をひとつずつこなし、最終目標のエイワスを倒すまで、長期間の戦争を行ないます。この間に、自分も部下も成長するのがうれしい。



▼傭兵に応募したキミは、まず、基地で訓練を積んだ

▲これがスカウトマン。すごい強引な奴なのよね

▼このエイワスを倒すことが最終目標だ

▲これが戦場となるガナウス大陸の全容である

これが我が軍のコマンド・メイル。特徴をつかみ効果的に使え！

コマンド・メイルには、格闘戦用、射撃を得意とする支援タイプ、すべての力が平均的な一般タイプのほか、指揮、偵察、早期警戒用の特殊タイプがある。兵士の特徴に合わせて選ぶようにしましょ。

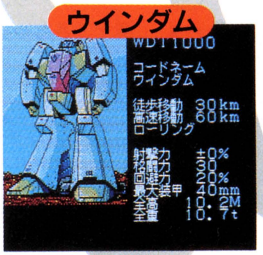
兵士の顔もお好みで

部下も、もちろん自分も、顔をいろいろ変えられるの。だから、部下を選ぶときに顔で選ばないこと。このほか、名前や言葉の調子も変えることができます。

アスガルト

▲指揮官専用の特製なのです

ウインダム



▲最初の部下に支給されるもの

ゾリンゲン

▲パワーアップした一般タイプ

バクラチオン

▲格闘タイプの上級クラス

サラマンダー

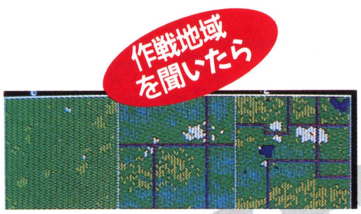
▲射撃力の高い支援タイプ

ガーランド

▲支援タイプ。格闘戦には弱い

さあ、いよいよ、戦場へ。

指揮官となったキミは、まずは、部下を選ばなければいけない。共に成長する仲間だから、長くつきあえる者を選びましょ。頭の良い部下を選べば、戦闘中に作戦も授けてくれるよ。兵器はコマンド・メイルと呼ばれるロボットのようなタイプで、兵士はこれに搭乗し、敵と戦う。詳しくは左ページのコラムを見て。最初はお金も少なく、支給されたものを使うしかない。でも作戦を無事終えるたび、成功報酬と、敵を撃破した分の撃破報酬が手に入る。これで新しく兵士を雇ったり、武器、センサーなどをパワーアップしたり、コマンド・メイルを買い替えたりできる。準備が整ったら、指令部で作戦の説明を聞きましょう。ひとつの作戦に、いくつかの戦闘予想地域があります。それぞれに指示された任務をすべて成功させて、ようやく作戦終了。任務は、地域の後方へ全機が移動する突破、指定されたポイントに侵入する占領などいろいろ。どの任務でも敵を全滅させたら作戦成功だけど、あまり長々敵を追いかけてると、敵の援軍が到着、作戦失敗となるから、ご用心。戦場ではいちいち行動指定しなくても、部下や戦闘コンピュータにあるていど任せられます。だから最初は黙って任せ、プレイしながら、コツをつかんでいくことができるの。分厚いマニュアルを読むのが嫌いなキミにもおすすめ！



▲ひとつ地域の任務を終えると補給部隊に会える。ただし基地より費用が高い

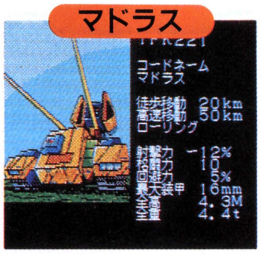
敵軍の兵器も、なかなか、強者ぞろいだ。

作戦レベルが上がれば、強いコマンド・メイルが登場する。早めに敵の弱点を見つけたい。また、任務により攻撃すべき箇所も変わる。通常は敵の武器を壊し袋叩きすればいいが、敵の突破を阻止するときには、脚を狙わなければならないだろう。

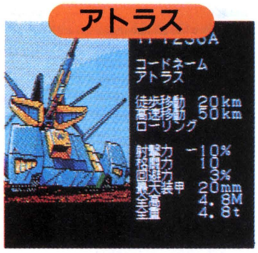
新型兵器を発見したら

▲基地に帰って報告すると、調べてもらえる。敵の特徴を知らずには戦えない

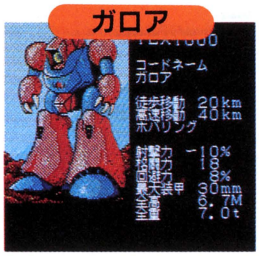
▲対コマンド・メイル用砲台



▲コマンド・メイル支援用戦車



▲バズーカ砲を装備した戦車

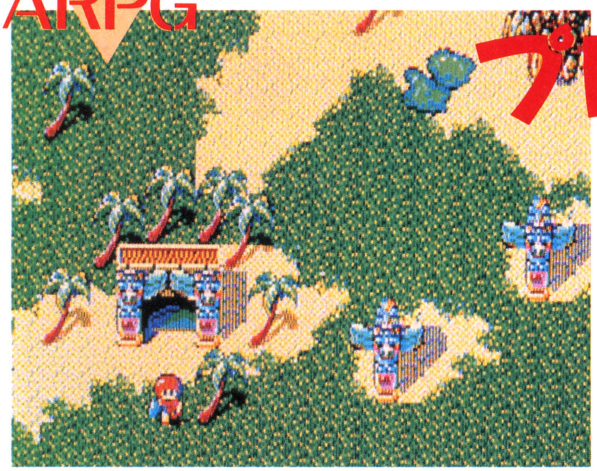


▲初期の主力コマンド・メイル

▲中級クラスのコマンド・メイル

▲格闘用のコマンド・メイル

ARPG



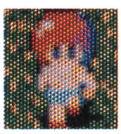
プロヴィデンス

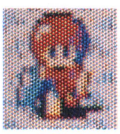
●システムサコム☎03-635-7609 ●ＰＣ8801ＳＲ／7,800円

ＲＰＧにつきものだった不毛な経験値かせぎから解放されたので、とてもゲームに集中できる。マップの広さにはビーゼン。（バサロ高野）

空のかなたから飛来した謎の青い玉。それを手にした魔女により、島は征服されようとしていた…システムサコム初のＡＲＰＧは、ＡＲＰＧの常識をくつがえす意欲作なのだ。

経験値がなくとも、キャラクターは育つ！





▲２頭身のキュートな主人公。装備を身につけるとこのとおり

◀町に入るとライフが最大値まで回復するぞ

ＡＲＰＧ界のオキテ破りゲーム。それが「プロヴィデンス」だ。なぜなら、このゲームには経験値が存在しないのだ。だからキャラのライフ値は、最初からＭＡＸのまま。

じゃあキャラが成長しないゲームなんだ！なんて誤解しないよーに。やっぱＡＲＰＧなんだから、キャラが成長しないとオモシロクない。このゲームでは経験値のかわりに、アイテムを入手することで成長するんだ。だからゲームのポイントは、アイテムにある、というわけ。

主人公は正義感の強い若者。魔女に支配されようとしている島を守るため、彼が立ち上がるところからゲームは始まる。キミは魔女を倒して、島に平和をとり戻すことができるかな？

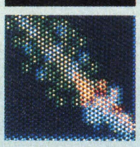
◀港を利用するためにはパスを持ってないとダメ

アイテムでBIGに成長しよう

「プロヴィデンス」のアイテムは、ショップで買えるほど甘っちょろくはない。みーんなダンジョンの奥深くに隠されているんだ。でも短剣やローブはすぐ手に入るので、安心してね。

木のタテ
◀最初は手に入るタテ。まぁないよりはマシさ、という程度のもの

ライフシールド
◀けわしい山のなかのダンジョンで見つけられる。防御力は中ぐらい

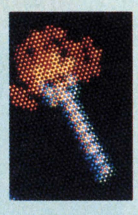


ビームソード
◀こいつは強力。クラーヌ砂漠の宇宙船内にある。スターウォーズみたいね

レザーアーマー
◀革でできた服。弱い敵が相手ならこれで十分防御できるぞ

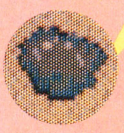
入り口のカギ
◀このカギも湖のほとりのダンジョンにある。必ず見つけるべし

ブーメラン
◀飛び道具だから離れた敵にも有効。ヨファネスの国で発見できる



ファイアーマジック
◀ドラゴンと戦うためには魔法の１つも使えなくっちゃね。これはドラゴンの洞窟でもらえるのだ

なぜかかわいいモンスター



スライム
◀動きはトロいから、戦わずに逃げちゃおう

カマキリ

▲草原みたいなところで現れる

オーク

▲矢で攻撃してくるので回避しよう

サソリ

▲砂漠をウロチョロしているぞ

白クマ

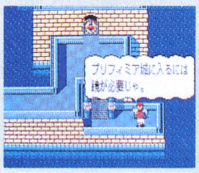
▲ドドド、と突撃してくる

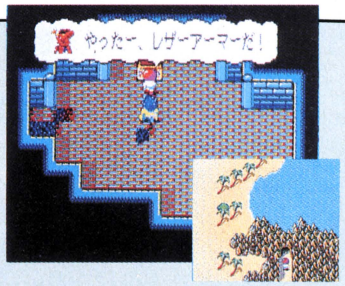
プロヴィデンスのフシギな土地を大探検！

プリフィミア

スタートの町がこのプリフィミアだ。城に入ると老人から短剣とローブがもらえるぞ。モンスターもほどほど弱いので、思いきって歩きまわってみよう。きっとダンジョンの入り口が見つけられはず。ためらわずに突入だ！

▼この老人がいろいろアイテムをくれるんだ





▲ぽっかり口を開けたダンジョン。スタート地点から北に向かうと発見できる

ジュアネリア

プリフィミアからずっーと北に向かうと、広大な森が出現する。ここから先がジュアネリアなのだ。モンスターは徐々に強くなってくるけど、

▼宝箱には何が入ってるのかな？　ワクワクするね

▲よーし、姫をさがしてあげようか！

わりと町が多いのでなんとかなるハズ。

ダンジョンは山脈の奥に隠されていて、とても見つけづらい。実はこの左上の写真の位置が谷間になっていて、そこから入れるのだ。ここでは、ライフシールドと入り口のカギを発見することができるぞ。

クラーヌ砂漠

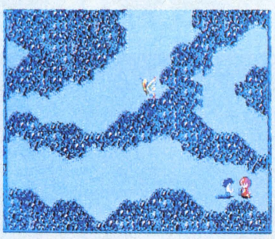
砂漠のダンジョンはなぜか宇宙船。なかには宇宙人もいたりする。

ヨファネス

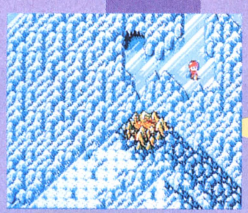
雪の国ヨファネスはとても広いうえ、迷路のように入り組んでいる。ダンジョンを通り抜けないと絶対に行けないような場所もあるぞ。城に立ち寄るのも忘れずにね。

▲氷の海のふちに建つお城。うー寒い。早くなかに入ろうっと

▼複雑な迷路になったダンジョン。手ごわいモンスターがいっぱいいる



ドラゴンの洞窟



◀不気味な火山のほとりに、洞窟への入り口が！

◀やった！　魔法があればドラゴンなんて恐くないぞ！

ドラゴンと対決

そしていよいよファディアルへ……

◀ついに荒れ果てた国へ到着！悪の野望を打ちくだけ!!

AVG

バーニングポイント

●エニックス☎03-366-4345●PC8801シリーズ／8,600円

やっほー！　待ちに待ったエニックスの新作ＡＶＧだよん。絵よし、音よし、ストーリーよしの３拍子そろった楽しいゲーム。期待しちゃうぜ！（えりか）

アメリカ西海岸の港町、サンタ・クルス。生まれ故郷のこの街で探偵事務所を開いたボクのもとに、初日から奇妙な依頼が転がり込んできた。なんとそれは、消えた死体の捜索依頼だったのだ……！

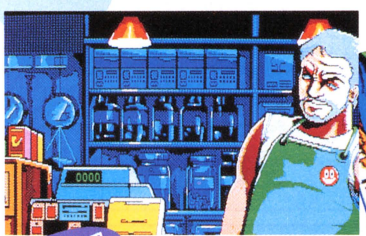
新米探偵、消えた死体の謎を追って大活躍

「人生というのは、いつまでも続く勉強だよ。卒業もできないし、学位もとれない。だから、せいぜい努力して、退学にならないようにすることだ」…。ロス・マクドナルドの小説の名文句をプロローグに、この物語は始まる。主人公は、ライセンスを取りたての駆け出し私立探偵、マイク・スティール。子どもの頃から熱心なロス・マクドナルドの愛読者で、とうとうホントに探偵になってしまったという、筋金入りのハードボイルド・マニアだ。

ところで、このロス・マクドナルドって作家のことは、知ってるかな？代表作は「動く標的」だっていえば、思い出す人もいるよね。そう、小説を読んだことはなくても、ポール・ニューマン主演の映画の方は、見た人も多いはず。で、あの時ポール・ニューマンが演じてたのが、タフな探偵リュー・アーチャーだ。彼は、ロス・マクドナルドが作りあげた、ステキにカッコいいヒーローなんだぞ。女はもちろん、男だってホレちゃうくらいのシブいやつ。このゲームの主人公のマイクも、この探偵の大ファンなのだ。

そんなワケで、いよいよ駆け出し探偵の開業初日。驚いたことに、いきなり大物のご来訪を受けてしまった！やってきた依頼主は、資産家フィストバーグ夫妻。そして彼らの依頼とは、なんと消えた死体の捜索願いだったんだ。つまり、２日前のホテル火災で焼死したらしい孫（美人！）の死体を、夫人がどうしても他人の死体だって主張してるワケ。で、ホントの死体を見つけてほしいって依頼なんだけど…はっきりいって、コイツは難題だ。さて、新米探偵くん、どこから手をつける？

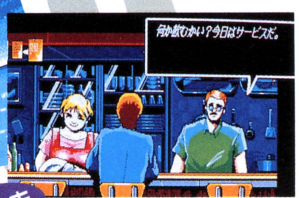
捜査の基本は情報収集。こまめに歩け！



ドラックストア

▲捜査のうえで必要となった品物は、たいていこの店でそろえられるのだ

◀主人公マイク・スティール。２週間前にライセンスを取ったばかりの、バリバリの駆け出し探偵だ。エヘン



デイビスの店

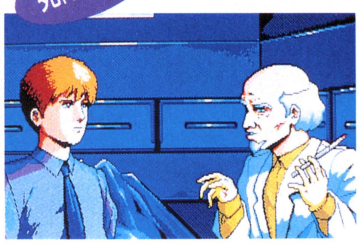
▲事務所の向かいのレストラン。ジョークの好きなマスターと話をすれば、なにかいい情報が手に入るかも

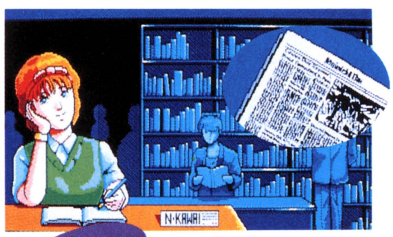
警察署

▲チャンピオンホテルの火災事件を調査している、マイラシティ警察。事件の情報を取材しよう

死体公示所

▼火災現場で発見された死体についての情報は、ここでしっかり入手！





図書館

▲時には図書館で、新聞など読んでみる。ふむふむ、思わぬ収穫があったぞ！

耳を澄ませ！効果音もヒントのひとつ！

ま、そんなワケで、いよいよ探偵マイクの初仕事の開始だ。基本的に探偵稼業は、情報収集がポイント。情報が入れば、それだけ行ける場所も増えてくるから、いろんな人に会ってしっかり聞き込みしよう。このゲームは、コミックみたいなフキダシで会話や思考が表示される点が、すごくユニーク。次の行動に移るコマンド選択も、すべてこのフキダシの中で行われる。ちょっとしたコトなんだけど、これがとてもゲームをスムーズにしている感じなんだよね。さらに、会話の内容で表情が変わったりするアニメ処理も、いっそう楽しさを盛り上げてくれるぞ！

それから、もうひとつ。迫力のあるサウンドも、見逃せない特長だ。『バーニングポイント』とゆータイトルは、ブルーパロッツのヒット曲のタイトルなんだけど、全編に流れるテンポのいいBGMは、ぜひ一度聞いてほしいくらいのすばらしさだ。

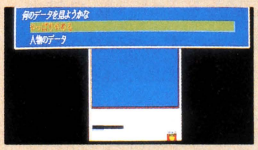
また、靴音やドアのチャイムなどの効果音も、ゲームにリアルさを添えてくれる重要なファクター。しかもこの効果音、ゲームの中で大切な情報になってくるらしいぞ。と、ここであの『ジーザス』を思い出した人も、いるだろーね。あのゲームでも、なにげなく聞いてたBGMが、あとで大きな意味を持つことになったっけ。さすがサウンドにも凝りまくっちゃうエニックス、ただ音を楽しむだけで終わらせずに、ゲーム内容にまで関係させるところなんか、ニクイじゃん。ゲームする方も、思わず音に神経を集中させちゃうもんね。そう、キミは探偵なんだから。小さな音にも耳を澄まして情報収集するのは、と一ぜんの義務なんであーる。

と、まあそんな感じで、物語はキミの捜査能力に応じて次々と新しい展開を見せていく。新しい人物、新しい情報を得るたびに、謎はますます深まるぞ。事件解決めざして、がんばれ！

捜査にいきづまったら事務所で頭を整理する！

歩きまわって情報を集めるのも大切だけど、推理したり情報整理したりするのは、やっぱり事務所に戻ってから。このゲームでは、事務所で捜査方針を立てるのが、とても重要なポイントなのだ。いきづまったらここに戻ってみよう。

▶電話をかけるのも、ここで。テンキーで番号を入力

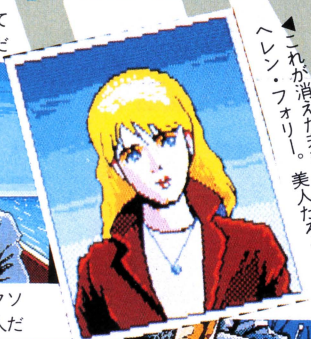


◀事務所のパソコンには、自動的に情報が入っていく

▶1日が終わると、事件を整理。明日の方針を立てる

次から次へ、謎をはらんだ人物が登場！

▼依頼主のフィストバーグ夫妻。幼くして両親を失った孫のヘレンを溺愛してるのだ



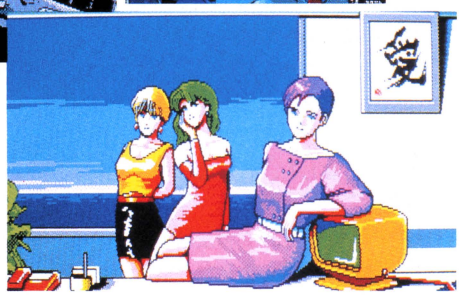
◀これが消えた若妻、ヘレン・フォリー。美人だろっ！

▲ヘレンの夫、ルドルフ・フォー。火災現場でヘレンとはぐれ、ひとり生き残った。どーもウサンくさい人物なんだ……

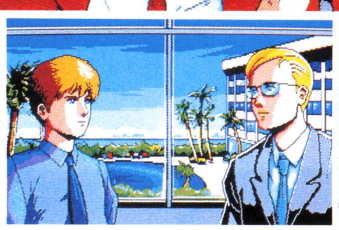
▼チャンピオンホテルのオーナー、ガリクソン氏。ガラは悪いが、けっこう協力的な人だ

▲無残なチャンピオンホテルの火災現場。事件の発端の場所だ

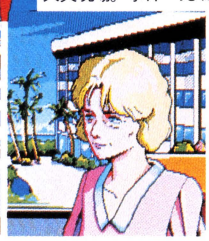
◀ヘレンの大学の教授、ウォールマン。完全にアル中だぜ



▲高級コールガール組織「クラブ・レアージュ」。中央のショートカットの美女が、ボスのキムだ。強くてカッコいい



▶ガリクソンの新しいホテルで働く、チャンピオンホテルの元従業員・モラニス

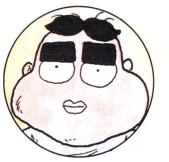


◀チャンピオンホテルの元従業員、スーザン。ヘレンの部屋係だった人だ

SLG

マスター オブ モンスターズ マップコレクション

●システムソフト☎092-752-5262●PC8801シリーズ・X1ターボ(4800円)、MSX2(4500円)



昨今のユーザー公募作は、とにかくビッグ、とにかく手強いのひと言につきるのじゃ！　当分の間、うちの88、オーバーヒートが続くわさ！(秋葉原)

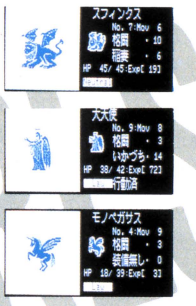
ついに出た、『マスター オブ モンスターズ・マップコレクション』！　ビッグゲーム志向の大作が目白押し、瞳明るいスポーツマンじゃなかった、SLGファン必携のシナリオ集だ！

いつかいまは亡きSLG劇場でもやったけんど、『M of M(マスターオブモンスターズ)』の魅力っていうのは、やっぱファンタジーSLGとしての筋目(!?)をしっかり通していることにあると思うのじゃ。キャラが成長して変身を遂げる。魔法が戦いの行方に重要な影響をおよぼす——こりまでの大戦略シリーズとはノリの違うおもしろさがある。んで、『マップコレクション』の話。ったく、いまどきの若いモンは、すこぶる表現力豊か(かつ道楽者)。なんせ30本あるシナリオすべてが公募によるユーザー作品であるからして、マップづくりに関しては、もープロアマの区別がなくなりつつあるのじゃ！　あとキャンペーンが1本入っているのがなんともウレシイ。キャラの成長を楽しむためには、キャンペーンのよーな息の長さが必要になるからじゃ。

ということで、魔法使い候補生の皆さん、めざせコロサス、魔界はキミを待っているう！

キャンペーンモードは手強そう！

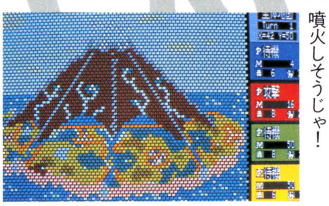
▲うむ！　今回の魔法使いは中立系！



◀スフィンクス、頼りになる優等生じゃ！

◀大天使。アナタは神を信じますかあ!?

◀泣く子も黙るモノペガサスさんじゃ！



◀これぞ流行の先端をいくアバンギャルド。頭が噴火しそうじゃ！

◀コロサスVSファイアドラゴン。エリート同士の仁義なき決闘だわさ！

◀日本も昔は大陸につながっていた。うーむ、懐かしいなあ！

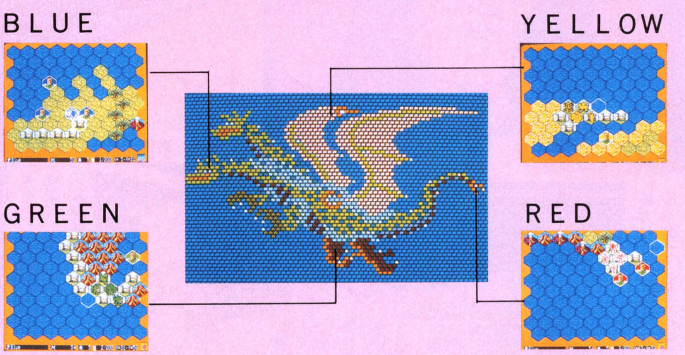
◀ウィザードVS大天使様。このバチ当たりめが！怖い夢みるぞお！

MAP30

摩訶不思議なDragon Islandの傾向と対策

フッフッフッ、秋葉原教授が語る、「Dragon Island」の傾向と対策じゃ！　このシナリオの特長は、とにかくマップがカッコいいことなんだもん。どちらかとゆーと、ボクはSLGにぶっちゃけた遊びを求めるほう。ゆえに、見て楽しむ、プレイして楽しむ、こんなマップが大好きなんだ。

そりでは、と。必勝法は宿題なのだ。あとはキミたちが考えて、SLG通信へ送って欲しいのじゃ(な、なんてヤツだ！)



SLG

ジェット

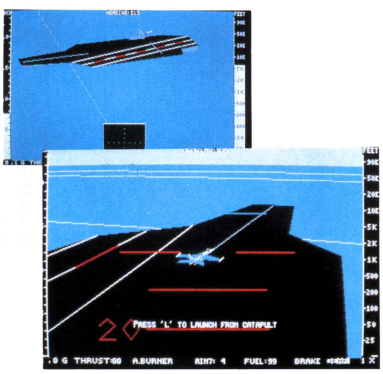
●サブロジック☎0434-86-7715●PC9801／9,800円

操作が難しいだけに、リアルさに関しては妥協ナシの1級品といえる。でも安心。ちゃーんと練習モードもあるからビビらずにトライ！（バサロ高野）

サブロジックといえば、アメリカでも1、2を争うフライトシミュレーターのソフトメーカーだ。その中でも代表格の『ジェット』がようやく日本でも遊べるようになったのだ。こいつはナイス!!

本当に飛びたい人のためのゲーム

正直にいおう。『ジェット』はハンパな難しさじゃないぞ。なにせ使用するキーが全部で21コもあるし、ただ単に飛ぶだけだって9コも使いこなさなきゃならないのだから。まぁ最初の3日間は、飛行させるだけで精一杯ってカンジだと思うよ。



▲ミニッツ級航空母艦からテイク・オフ！艦の全景を眺めつつ、すみやかに姿勢を制御

え？「そんな地味なゲームのどこがオモシロイんだ」だって!?

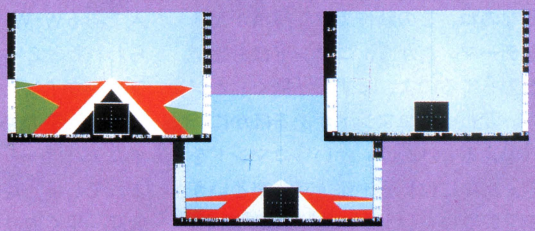
いやいや、フライトシミュレーターというのは、まともに飛行できるようになった後が、がぜんオモシロくなってくるものなんだな、これが。

まず空中戦モードではミグ21やミグ23と白熱の戦闘を体験できるし、目標物攻撃のモードでは地対空ミサイルをかいくぐっての滑走路や巡洋艦の攻撃を楽しめるわけ。

どれもF16とF18のどちらかを選択できるのだけど、両機の性能差だってバッチリ再現されているんだ。とくにF18はミニッツ級の航空母艦から出撃するから、離着陸がサクっとキマったときはもう快感！　ってな気分になれるぞ。

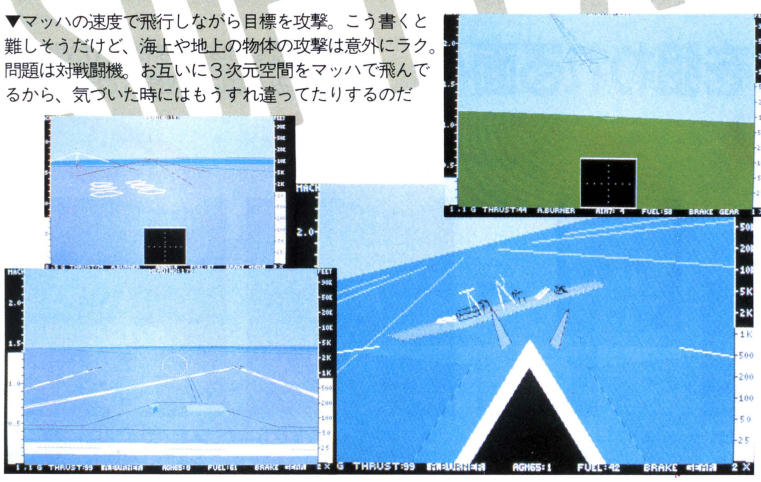
ZOOMはとっても便利

敵らしい影を発見したけど、遠すぎて確認できない。こんな時はすかさずズーム。前後左右、果ては上まで最大9倍の拡大ができるのだ。もしかしたら女性のパイロットが見えるかも!?



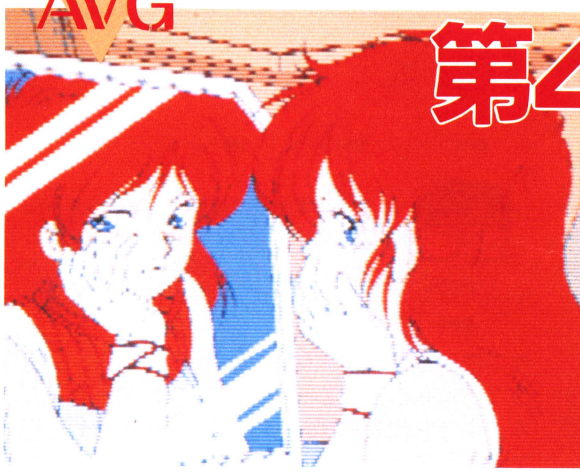
目標発見！ 撃破せよ!!

▼マッハの速度で飛行しながら目標を攻撃。こう書くと難しそうだけど、海上や地上の物体の攻撃は意外にラク。問題は対戦闘機。お互いに3次元空間をマッハで飛んでるから、気づいた時にはもうすれ違ってたりするのだ



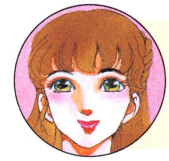
▲失速やミサイルの命中で自機が墜落状態になったら脱出も可能。命さえあれば、任務を継続できるのだ。でも3機やられるとゲーム終了

AVG



第4のユニット3

●データウエスト☎06-968-1236●MS×2/7,800円×68000/8,800円



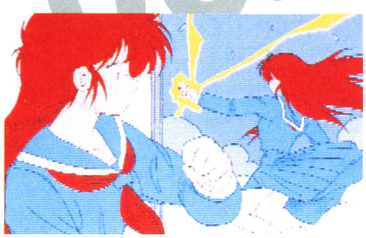
感情を入れ込んでプレイしてほしいと作られたゲーム。シナリオが重視されて、前作、前々作に較べると、解くのはグンと楽みたい。（はるか）

主人公のブロンウインは戦うために生まれてきたB.S.（バイオニック・ソルジャー）。ロボットとはちがい感情があるゆえに、やがて彼女は戦いの日々の中で、さまざまに思い悩んでいく…。

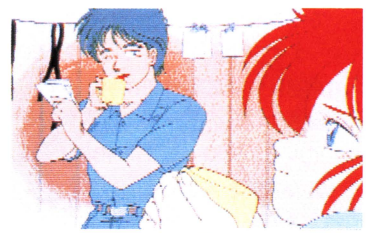
感情は敵か、はたまた味方か？

ひとには感情がある。だから、思い悩んじゃって、冷静に判断することができなくなっちゃうこともある。でも逆に、ひととの心の交流でゆとりが生まれ、成長もする。感情って、両刃の剣なのね。この新作では、感情が大きなテーマ。だから、コマンドにも感情が入ってるのよ。まず、「驚く」という、変わったコマンドがあるほかに、「考える」、「戦う」というコマンドを選んだ時には、喜・怒・哀・楽という第2段階コマンドが用意され、「話す」時には、さらに「謝」というコマンドも加わってるわ。どういう感情で行動するかによって、グラフィックやセリフが異なることがあるし、エンディングまで変わってくるの。

ストーリーは、にっくき敵、死の商人であるW・W・W・Fに、越中博士がさらわれたところから始まります。彼はブロンウインたちB.S.の生みの親。そして、B.S.たちをパワーアップするサイコ・パワー・ブースターも一緒に盗まれてしまったの。敵に悪用されたら大変。早く取り戻さなくっちゃ。さあ、ブロンウイン、立ち上がって！



▲ブロンウインが、なんと学校で暴れてる!? それを呆然と見てるのも、ブロンウイン??



▲懐かしの山田記者との再会。この後に悲劇が待ち構えていることを、まだふたりは知らない

いざ、戦いの時がきた。弱点を探しそこを叩け！

戦闘モードでは、勝敗はキミの判断次第。戦いかたは、技や攻撃箇所をカーソルで選ぶだけ。運動神経は要らないけど、それだけに、どう攻めるかがポイント。敵の体力の減りかたをよく見て、弱点を早く見つけだしましょうね！

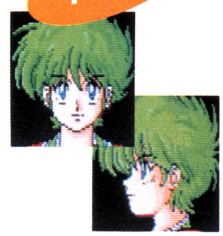
W・W・W・Fに命を狙われる面々

平和を守る者は、すなわち、W・W・W・Fの敵。みんなに生き残ってほしいわ。

ブロンウイン

▲このゲームの主人公。女子高校生の顔も持つ

アッシュ



▲ブロンウインの同僚。勝ち気な性格みたいね。

セス

▲ブロンウインの同僚。ちょっと大人っぽい？

越中博士

▲ブロンウインたちB.S.を生んだ遺伝子工学博士

山田記者

▲前々作でブロンウインを助け、今回も、また…

ACT

コントラ

●コナミ☎03-221-6661／ＭＳＸ２／5800円

走る！　飛ぶ！　撃つ！　こいつはそれにつきる。プレイしていて楽しいというアクションゲームの原点を思いださせてくれる。（レッドバロン滝沢）

魂斗羅はもちろん、アーケードゲームにはじまり、ファミコンにも移植された、あのビシバシのアクションゲームだ。さすがコナミだけあって、相当によくできた移植になっている。

走る！　飛ぶ！　撃つ！

世界征服をたくらむ（決まり文句だね）、「レッドファルコン」と名乗る者がガルカ島を占領した。

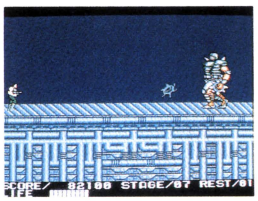
この島は強力な武器で固められていて、通常の兵器ではとても突破できない。この不可能を可能にするために選ばれたのが最強の戦士「魂斗羅」だ。

このゲームはいうまでもなくアーケードの移植だ。このＭＳＸ２版で残念なのはファミコン版やアーケード版と違い、２人プレイができないということ。ＭＳＸでやってくれればとも思うが、それはぜいたくというものか。

こいつはプレイしていて、非常に楽しめるゲームだ。走る、飛ぶ、撃ちまくって突破する。これでＯＫだ。プレイヤーが頭を悩ませるような謎解きは何もない。シンプルそのもの、アクションゲームはこうでなくっちゃという感じだ。面は、全部で19面、横スクロール、３Ｄ、縦の切換え、ボスキャラの１画面モードとバリエーションがありプレイヤーを飽きさせない。

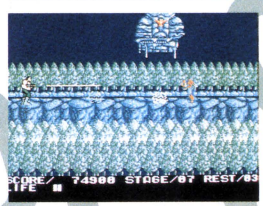
シューティングゲームとしても極端に難易度の高いものではなく、誰にでも楽しめるだろう。

いわば、理論の介在する余地のない完全娯楽の極致というやつだ。存分に楽しんでもらいたい。



◀7面のボスキャラ、巨大ロボット。強そうに見えるが、見かけ倒し野郎だ。ブチかませ！

◀9面のエイリアン面。見るからにキモチ悪い。この巨大エイリアンは口が弱点だ



◀これがレーザー。グラディウスと同じく、敵の体を突き抜けて進む強力な武器だ

変化する画面モード

画面モードはステージが進むにつれて変化していく。基本的にはこの４パターンだ。

横スクロールモード

３Ｄモード

１画面モード

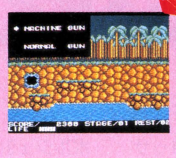
縦スクロールモード

武器のパワーアップ

武器はノーマル、マシンガン、リアー、レーザー、ファイアーガンとパワーアップする。状況に応じた判断を。

◀イーグルマークのついたシャッターがあちこちにある。これを破壊すると……

▶白いライフルのマークが飛び出してくる。これを取ればパワーアップだ



◀選択できる武器が表示される。その場の状況に応じて有利なものを選ぶことだ

SOFT EXPRESS

SLG

テストドライブ

●ポニーキャニオン☎03-221-3161 ●PC9801シリーズ/6800円

5台のスーパーマシンの特性を再現したのはさすが。アクションゲームではなく、まさにSLGと呼ぶにふさわしいものだ。　（レッドバロン滝沢）

5台の自動車の個性と感触を楽しめるという独自の個性を持ったドライビング・シミュレーション。いままでドライビングゲームは数多くあったが、こいつはそれらとは求めるものがまったくちがう。

街道レーサーをめざせ!

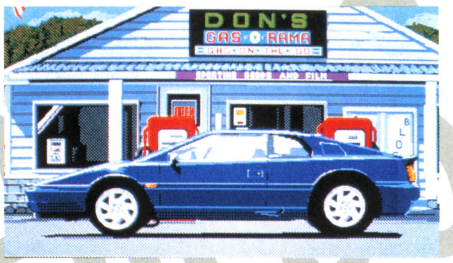
このゲームはアコレードというメーカーがオリジナルで、それをポニーキャニオンが移植したものだ。

ゲームの目的はディーラーのところにスーパーマシンを運転して届けること。コースは起伏の激しいワインディングロードだ。途中には4つのチェックポイントがあり、ここで平均速度などを表示して評価を下してくれる。

まず、スタート時に自動車を選ぶ。このとき、エンジン性能、トルクカーブをはじめとするパラメーターが表示されるので参考に。

プレイ中の操作はテンキーとAとZのキーで行なわれる。AとZでギアのシフトアップ／ダウンだ。もちろん実車と同じだけしかギアはない。そして、6 4で左右なのはありがちだが、8がアクセル、2がブレーキ。このイージーなオペレーションはありがたい。

実際にこのゲームをプレイしていると、現実のマシンの性能がよく表現されているのに驚く。エンジンのパワーの出方、ハンドリング特性なども見事に表現されている。ここにこのゲームがアクショ

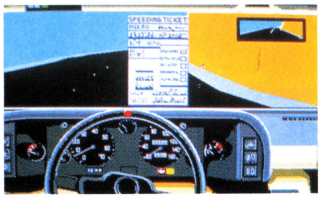


▲最初のチェックポイント。ようやくたどりついたもののスピードが遅いと怒られた

ンゲームではなく、シミュレーションゲームと呼ばれる理由がある。

おのおののマシンで、加速感、タコメーターの動き、ハンドリングすべてがちがうのがプレイしていてはっきりとわかる。まるで実物を運転しているような気の使い方をしなければならないところがこのゲームのすごいところだ。

▲見通しの悪いカーブが多い。調子に乗ってスピードを出すと先行車に激突だ！

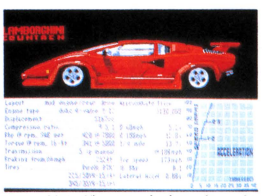


▲パトカーが追いかけてきて切符を切る。パトカーが怖くてクルマに乗れるか！

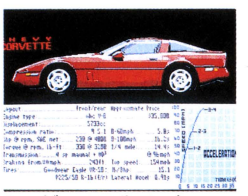
GO! GO!

5台のマシン達!

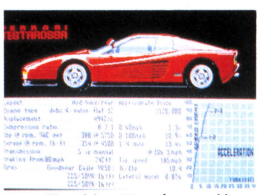
これが5台のスーパーマシン。選択のときに表示される性能パラメーターをよく頭にたたきこんでおくことが重要だ。



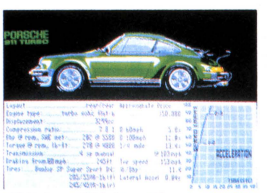
ランボルギーニ・カウンタック



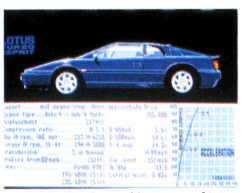
シェビー・コルベット



フェラーリ・テスタロッサ

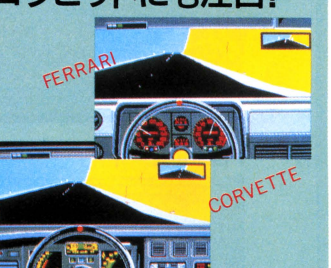


ポルシェ911ターボ



ロータス・ターボ・エスプリ

コクピットにも注目!



コクピットも、もちろん実車同様。コルベットのメーターがデジタル表示なのに注目！

ACT

熱血柔道

●ポニーキャニオン☎03-221-3161●MSX2／6800円

あんまり取り上げられない題材をゲーム化したのは良い。操作は簡単だけど、自分が"攻め"にいるのか"受け"にいるのか、わかりにくいのが難点。(樹太郎)

ポニーキャニオンの新作は、ちょっとめずらしく"柔道"をテーマにしたアクション・ゲームだ。大型キャラのアニメーションや音声合成、FM音源で手に汗握ぎる興奮が味わえるぞ！

めざせ、オリンピックで金メダル！

チト古い話だが、昨年のソウル・オリンピックで、日本の柔道選手の成績は散々たる結果に終わった。テレビの前で悔しい思いをした人も多いハズ。そんなウップン晴らしに、もってこいのゲームがこれ!!　日ごろの不満も、相手と一緒にトリャー!!

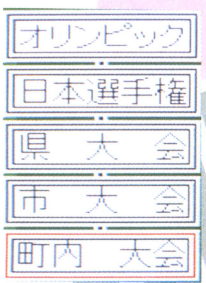
まず、個性あふれる４人のなかからひとり選び、山上道場へ入門。この道場で修行を積むべし。ある程度の実力をつけ、昇段試験に合格すると、いよいよ試合に挑戦。大会は町内、市、県大会。そして日本選手権とレベルアップしていく。最終目標はオリンピックで金メダル獲得。もちろん、その間にも道場で、しっかりと厳しい修業を繰りかえし行うべし。オスッ!!

このゲーム、投げ技、寝技をかけるにも、受け身をとるのも、すべてタイミングが重要となってくる。このへんの微妙なタイミングをマスターできるように心がける。そうなりゃ、こっちのもんよ！

▼こちらがキミの先生だ。温かい励ましやアドバイスを与えてくれる。これはメニューを選ぶシーン

▲プレーヤーは、この４人のなかからひとりを選ぶんだ。皆、それぞれに個性的な顔立ちをしているね!?

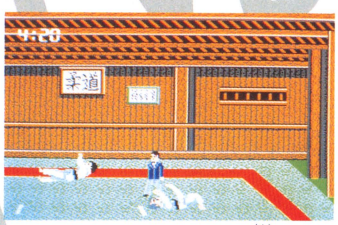
▲見事な背負い投げの分解写真。きれいに技が決まったときは、さすがにスカッとした感じ。気分は最高さ！



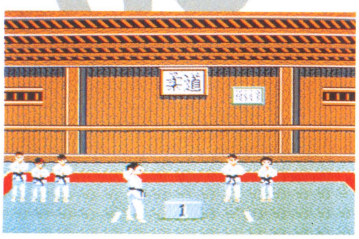
▲試合のレベルは５段階に分かれている

試合は勝ち抜き戦だぞ！

試合は町内大会からオリンピックまで5試合ある。各大会で５人勝ち抜かなければ、つぎの試合には進めない。勝つには修行がイチバン！



▲しまった！　スキをつかれて、巴投げをかけられた。まだ町内大会なのに…



▲修業のかいあって市大会で優勝！　表彰台へ上がるなんて、テレるなあ

▲さすがに日本選手権ともなると、電光掲示板付きの立派な体育館で試合ができるぞ

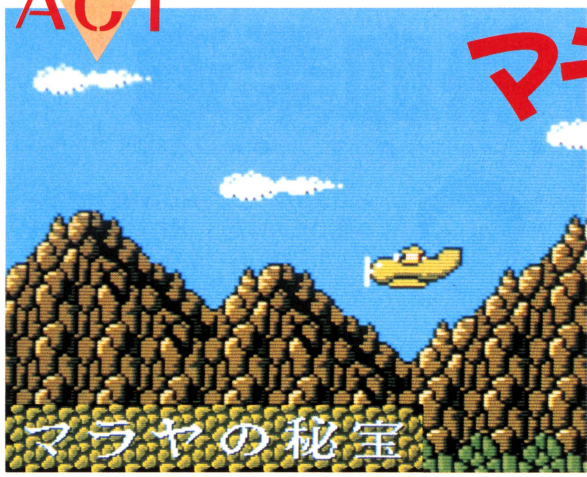
世界の頂点にたつ！

▲ついにオリンピックで優勝だ。先ほどまでの敵も祝ってくれる。感動の一瞬！

▲金メダル獲得はスポーツニュースで報道される。優勝シーンのVTR再生付きで！

ACT

マラヤの秘宝



●ポニーキャニオン☎03-221-3161●ＭＳＸ２／5800円

ゲーム自体はとくに新機軸を打ち出しているわけではないが、とにかくおもしろい。難易度も適当で、ついつい夢中になってしまった。　（樹　太郎）

いつの時代にも人気があるのが『インディ・ジョーンズ』などの冒険活劇映画だ。『マラヤの秘宝』はその世界をパソコン上で実現した、スリル満点のアクション・アドベンチャーゲームだ！

マラヤの秘宝の謎を解き明かせ！

東南アジアの奥深く、秘境マラヤ地方に伝わる伝説の秘宝を求めて大冒険！映画『インディ・ジョーンズ』の世界が味わえるアクション・アドベンチャーゲーム。それが『マラヤの秘宝』だ。

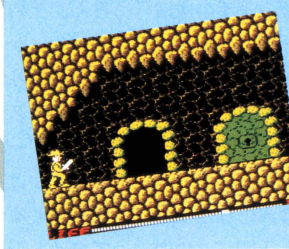
主人公のキミはたったひとりで伝説の秘宝に挑戦するのだ。頼みの綱は魔法の剣だけ。秘宝へたどり着く道のりにはさまざまな困難が待ちうけている。洞窟のなかは危険な生物や魔物の棲み家だ。敵キャラはゴールドや炎などのアイテムを持っているので、慎重な判断と素早いキー操作でヤッツケよう。洞窟内には、その他にも落し穴や滝、落石などの危険なトラップがたくさんあるから注意が必要だ。また、行き止まりの奥に部屋が隠されている場合もある。そんな時は、バクダンを使って道を開くのだ。

途中の村では情報やアイテムの収集、傷の手当てをして、さらに続く冒険の準備をする。

マラヤの秘宝を手に入れるためには、ただヤミクモに敵を倒すだけではダメだ。集めた情報の意味を考えながら行動しよう。

つぎつぎと現れる魔物と戦い、アイテム集め、そして謎解き。キミは秘宝を手にすることができるか!?

扉を開けて次の面へ進め！

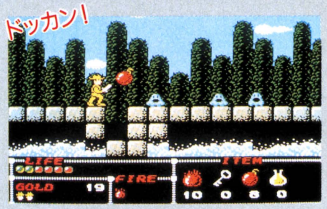


村から村へは洞窟内を移動する。洞窟へはすんなりと入れる場合と、鍵が必要な場合がある。鍵はアイテムとして入手可能だが、町で手づくりの鍵を買っておくのが正解！

武器

基本的な武器は長老からもらった魔法の剣だ。よく切れるぞ!?

▲アイテムを取ると炎の魔法が使える。飛び道具は安全でラクチンだから好き！

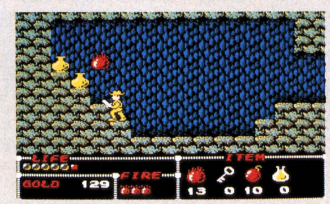


▲隠された道を開くときに使うのがバクダンだ。いろんな場所でためしてみよう

アイテム

アイテムはケガの治療や炎の魔法など、役に立つものばかりだ！

▲敵を倒すとゴールドかアイテムが出る。何が出るかは、倒してからのお楽しみ！

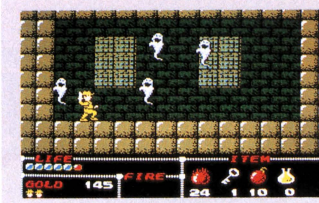


▲洞窟の奥には、アイテムの入った壺がある。ニセアイテムには気をつけろ！

トラップ

秘境にはワナも多い。素早い判断と行動でトラップをすりぬけろ！

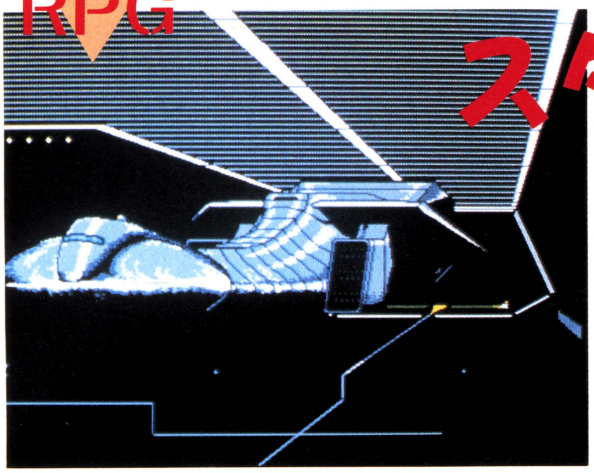
▲あ、落石だ！　岩はどこに落ちてくるのかわからない。気をつけよう



▲わ～ん！　出口がない。ここは敵キャラを倒すしか方法はないのだ！

RPG

スターコマンド



●ヒューリンクス☎03-590-2311●ＰＣ9801シリーズ／9800円

ゲームのシステムや設定がとても凝っている。テーブルトークＳＦ・ＲＰＧ『トラベラー』の好きな私にはたまらないゲームだ。　（マスター大航）

アメリカで人気のRPG『スターコマンド』が移植される。8人の隊員が宇宙船を操り、人類を守るために宇宙を飛び回るというストーリー。少々手ごわいけど、ヤリガイのあるゲームだ。

広大な銀河を駆けめぐり、人類の平和を守れ！

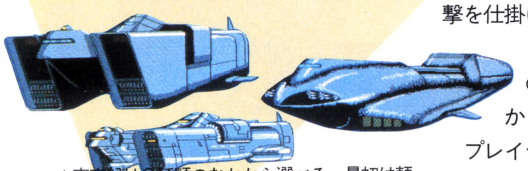
ときは未来、ところは宇宙。人類は銀河系の外れに「トライアングル」と呼ばれる生存圏を形成し、知的生命体の中心勢力となっている。だが宇宙には人類平和を脅かす者も存在していた。宇宙海賊がその代表であり、人類に攻撃を仕掛けてくるエイリアンもそうだ。

「スターコマンド」とは、このような脅威に敢然と立ち向かう勇者たちの名である！

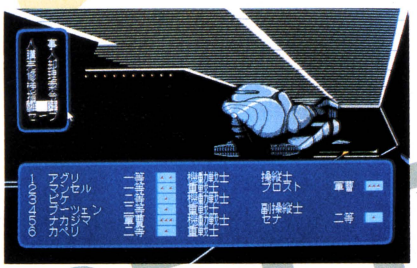
プレイヤーは人類を守るため、さまざまな任務を遂行していくことになる。キャラが未熟な初めのころの任務は、海賊パトロールというラクなものだが、キャラが成長していくにつれて徐々に難しい任務を課せられていく。そして最後には人類を救うという大任務を背負わなくてはならない。少しずつ奥の深い世界を体験できるようになっている。

この世界と合うようにシステムも細かいところまで考えてつくられている。たとえば戦闘なんかは、まるでＳＬＧ。単に武器や宇宙船の性能だけで勝敗が決まるのではなく、作戦も重要なポイントとなっている。最初は慎重に、ときには大胆に!!　をモットーに心がけるべし。とにかく、ハマリ度の高い作品となっている。

このゲーム、ＲＰＧのなかにＳＬＧを埋め込んだといえるシステムがとても凝っている。設定もしっかりしているし、グラフィックもGood!　一度は、お試しあれ!!



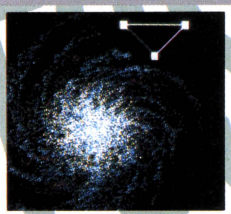
▲宇宙船は9種類のなかから選べる。最初は頼りない護衛艦しか買えないけど、お金が貯ればカッコ良くて強そうな戦艦も買えるようになる



▶ドックに停泊するわれらが護衛艦。戦艦と較べると小さいのがわかる

◀リアルな宇宙船同士の戦闘モード

舞台は銀河系だ！



◀銀河系全図。右上の三角形は人類の居住領域で「トライアングル」

▶トライアングルの拡大図。点が恒星系を表わす

◀トライアングルの頂点にはスペースコロニーがある

▶恒星系のマップ。それぞれの惑星を調べることが可能

◀これは地球型の惑星。ほかにもいくつか種類がある

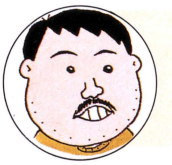
コイツらは敵か味方か？

スターコマンドの行く手に立ちはだかるのは人間の海賊だけじゃない。昆虫で人間に攻撃を仕掛けてくるエイリアンや、なにを考えているのかわからない機械生命体が登場する。このほかにも未確認ながら、知的生命体が存在するという情報がある

ACT

スーパーコックス

●コンパイル☎082-263-6006●ＭＳＸ２、２＋／4800円



このゲームに登場する食べ物キャラたちは、とってもカワイくて憎めないヤツばかり。フライパンでぶったたくのがかわいそう…。（ビショップ小峯）

グルメをうならせるようなおいしい料理をつくれ！なんてお料理ゲームじゃない。フライパン片手に料理の材料と格闘する、ドタバタアクションゲーム、それが『スーパーコックス』だ。

とってもおいしそうなゲームなのだ！

洋風料理屋のコック、ケレシスは、料理長のひとり娘、リーナとの結婚を許してもらうため、料理大国「キッチンランド」で修行することになった。はたしてケレシスは、修行に耐え、コックのなかのコックとなり、リーナと結ばれるであろうか？　てなわけで、主人公・ケレシスが、フライパン片手に「キッチンランド」で大暴れするこのゲーム。背景はもちろん、出てくる敵キャラもみんな食べ物。やっつけるのがもったいないくらいだ。腹が減っているときには、やらないほうがいいかもしれないよ。あー、スシが食いたくなってきたぞっ！　スシだーっ！

スルドい人なら気づいていると思うけど、このゲームは『真・魔王ゴルベリアス』のパロディーゲームなんだ。だから、〝ゴルベリアス〟に登場した、リオやランダー、オババたちが出てくる。しかも、キッチンランドにちなんで、エプロン姿で登場したりするんだ。パロディーならではのお遊びも見ものだぞ。

◀▼エプロン姿のランダーなんかが出てきたりして、〝ゴルベリアス〟を知っていれば10倍楽しいぞ

▲サクランボをフライパンでぶっつぶせ！

▲お弁当でおなじみのウィンナーのタコ君

▲うまそうなスシ。こんな背景もあるのだ

ボスキャラとの対決もあるぞ！

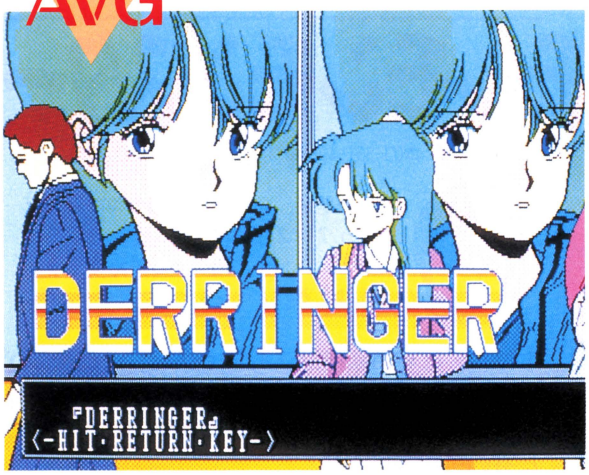
このゲーム、見た目はたしかにおいしそうなんだけど、なめてかかるとイタい目をみる。とくに、横スクロール面の最後、ボスキャラとの対決は〝カタ焼きせんべい〟くらいの手ごわさだから、心してかかるように。でも、ボスキャラといっても、緊張感のない連中ばっかだけどね…。

▲カニはアワ吐いて攻撃してくるぞ

▲巨大なコックのエスカルゴ攻撃だ

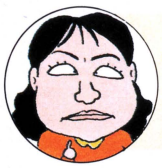
※「スーパーコックス」は『ディスクステーション』初夏号４枚組の１枚です

AVG



デリンジャー

●クレスト☎03-706-9766●PC9801、8801SRシリーズ、MSX2／8800円



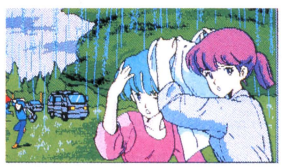
ズッコン！　クレストの新作は、かわいくて、ちょっとだけHなAVG。そんなにカゲキなHじゃないから、安心して遊べるよん！　（イボンヌ木村）

人気モデルの中藤美希と、美人の付き人、知世。キミは探偵となって、このふたりに接近する。美希の秘密とはなにか？　謎の依頼人とはだれか？　3つのエンディングのどれを、キミは迎えるかな。

花のような美少女を悪いヤツから救うのだ！

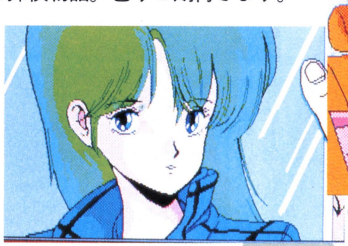
ある日、探偵のキミのもとに差出人不明の依頼状が届いたと思いねえ。そこには、モデルの中藤美希が何者かに脅迫されている、と書いてある。ほんまかいな、と半信半疑のキミは、それでもとりあえず、コネを使って美希ちゃんのCF製作スタッフにまぎれこんだ。美希ちゃんのそばには、かたときも離れない付き人の知世がいて、彼女をしっかりガードしているようだ。

んじゃ、まずこの女からヤッちゃってぇ…おおっと、これじゃ福袋のノリだぜ。アブナイ、アブナイ。このゲームは正真正銘のAVGなんだぞ。しかも、スペシャルバージョンを含めた3つのエンディングが用意されているほどのお楽しみゲーム。ホントはちょっとHもあるけどね。あくまでもソフトでかわいく、そして少しだけハードボイルドな探偵物語。乞うご期待ざます。



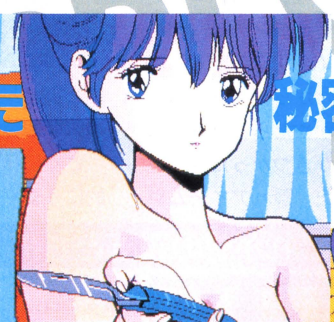
◀撮影のあと突然の雨に降られて、3人で雨やどり。へへっ

▲付き人の知世もなかなかイイ女だったりする。さすが、元モデルはちがうぜ！



▶これが、人気モデルの美希ちゃんなのだ。どことなくさびしげな表情がいいね……

人気アイドルのかくされた秘密とは…



▼何者かにおびえるように、しっかりと身を寄せあうふたり

▲キリッと思いつめたような知世のアップ。ナイフをどーするつもりだ？

▼こいつはディレクターの吉岡。ペッペッ、どーもキザっぽくてイケネェや

これがタイトルにもなった拳▶銃デリンジャー。シブい！

▲カメラマンの海原。漫才師の海原千里・万里とは、とくに関係なさそうだぞ

◀あっ…み、美希ちゃんのパンツが！　これこれ鼻血をふきなさい

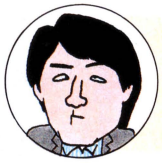
こんなお楽しみ画面もあるぞ

▲エンディングによっては、こ〜んなおいしいシーンもあるぞ！　どーだ、楽しみだろっ！

ACT

モンモンモンスター

●ホット・ビィ☎03-361-4063●ＭＳＸ２、２＋／6800円



この題名、いったいだれがつけたんだろう？　２頭身のフランケンを見ていると、たしかに悶々としてくるような気はするけど……。　（マスター大航）

ホット・ビィの新作は、おちゃめなフランケンが怪物どもをやっつけるニューホラーコミカルアクションゲームだ。妙な可愛さと不気味さが混じった雰囲気が個性的!!

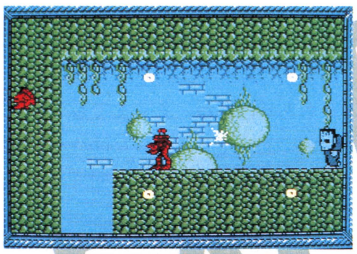
がんばれ、正義の味方フランケン

18世紀、ドイツの森に囲まれた研究所のなかで、科学者ヴィクトル・フランケン・シュタインによって正義の心を持ったフランケンが生み出された。いっぽう、研究の失敗で生まれた残酷かつ凶暴な生物メガルドは、生みの親フランケン博士を殺害し、同じように生まれてきた仲間と組織し、人間を襲い始めたのだ！　ついにフランケンは怒りに燃え、立ち上がるのであった。

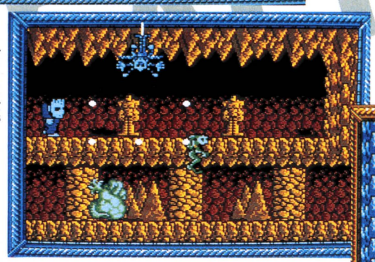
というわけで、このゲームの主人公はなんとフランケンなのだ。見てもらえればわかるとおりの２頭身。これがちょこちょこと歩いてパンチしたりするのは、見ていて飽きがこないもんだ。

そういう雰囲気だから、アクションゲームとはいえ敵がやたらとたくさん出てきたり、攻撃がきつかったりということはない。ただ、隠れアイテムや隠し通路がたくさんあって、見つけるのにひと苦労させられるけどね。

とくにハデさはないんだけど、全体的にうまくまとまっているゲームだ。



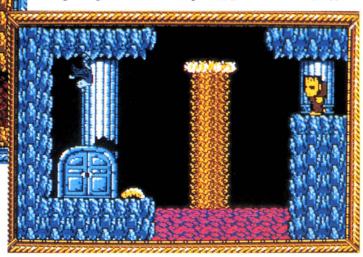
◀海底が舞台の２面。ここは、あんまり攻撃が激しくない



▶１面の序盤。じつはこのどこかに重要なアイテムが……

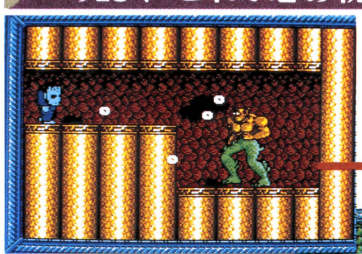
バラエティ溢れるステージとキャラ

▲３面の某所。マップは横だけでなく、縦にもつながっている。地形はわりと複雑



▲３面の間欠泉。上がったり下がったりしている。ここにも重大な秘密があるんだけれど……

見よ、これが悪の親玉どもだ！



このゲームのボスは、ハッキリ言ってそれほど強くない。倒すのは案外ラクだ。それよりも、ボスの居処を見つけるのがタイヘンだ。あっと驚くようなところにいるんだ

サイクロプス

クラーケン

サイクロプスツバイ

どこかにナニかが隠されてる？

▲なんの変哲もない地形に見える所にアイテムが隠されている

▲このアイテムを取るためには、そうとうな苦労が必要

▲ナニかありそうだと思っても、なかなか入れそうにない場所だ

▲２面では、アイテムのありかを知らないとツライだろう

RPG

サーク

●マイクロキャビン☎0593-51-6482●PC8801SRシリーズ、PC9801シリーズ／8800円

難易度を低く押さえてそのぶん演出に力をそそぐ、という姿勢はとても評価できる。こだわりを楽しみながら、プレイしよう。（バサロ高野）

『サーク』のウリはなんといってもVRシステム。VRとは自然をゲーム上で再現するためのかしこいシカケ。このシステムのおかげで、サークの世界には本物の〝リアル〟が息づいているんだ。

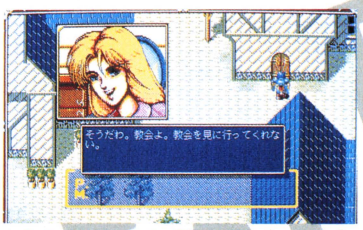
ついにベールをぬいだシネマティックRPG！

『サーク』のシステムについては4月号を見てもらうとして、今回は少し町を歩きまわってみたよ。

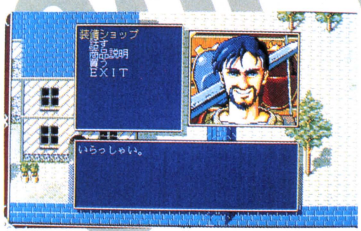
まず家を出て、外を歩いている人に話しかけた。すると「昨日の地震の震源地は砦の方だ」という話。あやしい。

他の老人に聞くと「このごろ怪物の様子がおかしい」だって。こりゃ、何かあるにちがいないぞ。きっと町の外には、何かの理由で狂暴化したモンスターがウジャラウジャラいるはずだ。武器を買って町の外を探険してみよう。

と、こんな感じでマイキャラは旅立っていった。それにしても驚きは町のなかのリアリティ。子供のすばしっこい動きや木をくぐる時の自然さ。やっぱりVRシステムはスゴイ！　と感心。



▲町長の孫娘エリス。明るく優しくカワイイ。おじいちゃんがメガネをなくして困っているから探して欲しいんだって。助けてあげなくっちゃ



▲町にただ1つの武器屋。じつはこの親父の息子ボビーは、主人公の大親友なのだ。ボビーは町をうろついているから、話を聞いてあげよう

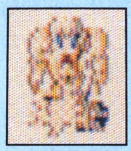
▲森の奥で奇怪な大木に遭遇。ヤツは最初のボスキャラなのだ

画面のサイズを自由にコントロール

オプションのなかの「ゲーム画面サイズ変更」を選択すると、このように好みの画面を設定できるんだ。その上、画面を小さくするほど処理の負担が減るので、より早く移動できる、というオマケもつく。ゲームに慣れたらぜひこの機能を使おう。大幅に時間の節約になるゾ。

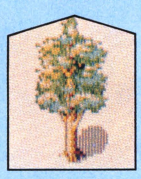
サーク　モンスター大百科

グリーンスライム
▶おなじみのやられキャラ。動きはにぶく、体力も低い



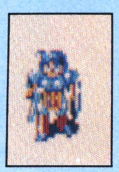
サンドマン
◀砂地に出現するモンスター。魔法のかかった武器しか通用しない

バジリスク
▶足が速くてすばしっこい大トカゲ。油断してかかるとキケンだぞ



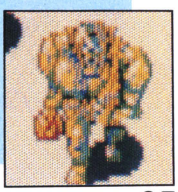
トレント
◀写真をまちがえたわけではない。これも立派にモンスターなのだ

ドッペルベンガー
▶主人公にソックリな姿をしたモンスター。こいつは強敵だぞ



プチデビル
◀知能が高くてずるがしこい小悪魔。けっこう狂悪なヤツだ

サイクロプス
▶とにかくでかい。動きはニブいがとてつもない怪力の持ち主なのだ



RPG

キューティーハニー

●ナツメ☎03-232-5251●PC8801SRシリーズ／8800円

原作の雰囲気を生かす工夫が、ところどころ凝らされているぞ。グラフィックも永井豪氏のタッチをうまく再現していて、親しみやすい。（バサロ高野）

4月号の福袋すぺしゃるで紹介した『キューティーハニー』の発売も、そろそろ秒読み体制。そんなわけで今回は、ゲームをプレイするうえでのポイントをレクチャーしよう。

変身アイテムはゲームのカナメ！

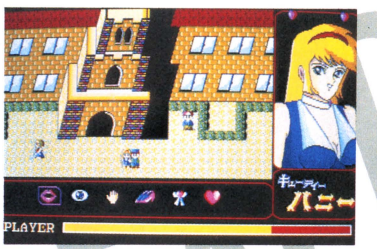
なんてったって『キューティーハニー』の魅力は、自在に7つの姿に変身できるハニーフラッシュにある。

その変身を可能にするのが、空中元素固定装置。だけどこの装置は、逆に世界をラクラク征服できるほどのオソロシイ発明品でもあるんだ。

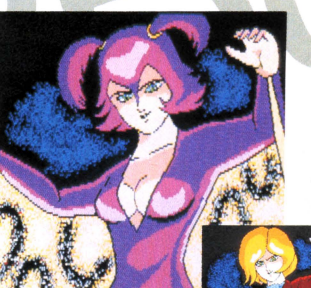
ゲームは、この装置を狙う犯罪結社パンサークローと守ろうとするハニー、両者の激しい戦いが展開される。

ハニーは敵に合わせて変身することで、戦闘を有利に進めることができる。でもアイテムがないと、変身したくてもできない。このアイテムを発見し、新しいハニーにチェンジできるようになることが、ふつうのRPGでいう〝成長〟にあたるんだ。

そんなわけで最初にすることは、ルーペの発見。これさえあればミステリーハニーに変身できるぞ。彼女は謎解きが得意だから、きっと役に立つハズ。寮のハニーの部屋をさがしてみよう！



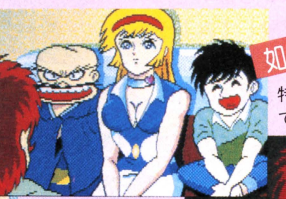
▲街のなかはこんなカンジになっている。製品版ではアイコンがなくなる予定



▲▶聖チャペル学園の生徒会長までもパンサークローの手先だったなんて！

ハニーの7変化を大公開！

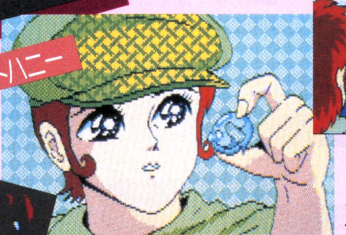
いろいろなハニーに変身することで、ゲームがぐっと進めやすくなるぞ。ただしエネルギーの消費をともなうので、ヌードを見たいだけでむやみに変身しないよーに。アイテムがないと、なれないハニーもある。



如月ハニー

◀ふだんのハニー。特別な能力はないけど、とってもチャーミングでカワイイ

シークレットハニー



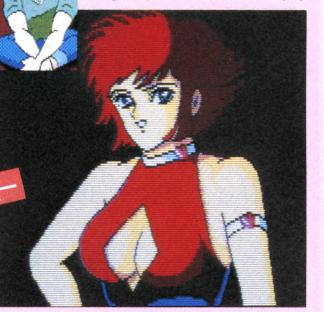
◀これは探偵のハニー。変身にはルーペが必要だ。

ハニーフラッシュ！

ファッションハニー

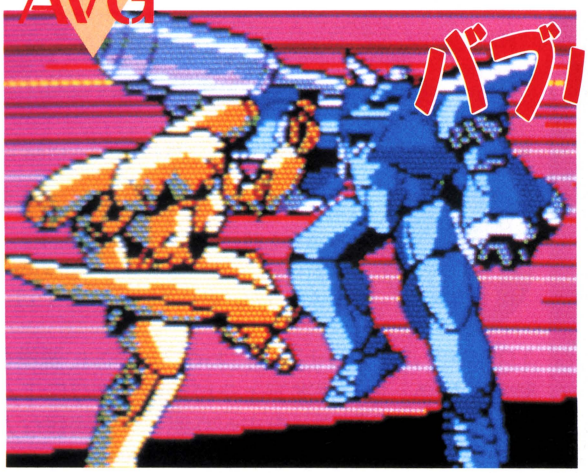
◀なんともエレガントなハニー。モデルも顔負けの美しさなのだ

キューティーハニー



▲ふつうの人間の数倍にあたる戦闘力を持つ、勇敢なハニー

AVG



バブルガムクライシス

●ビクター音楽産業☎03-423-7901●ＰＣ８８０１ＳＲ／7,800円

それぞれの街のマップがかなり広く、奥行きもある。またデモ画面がスピーディで、アニメのノリそのままだ。あとは戦闘シーンに注目（山ざき㊢）

ＯＶＡでトップの人気を誇る『バブルガム・クライシス』がゲームで登場。ビデオの最新作と並行して、ファンはゼヒとも注目する、っきゃねーぞ！ゲノムの野望を粉砕するため戦うのだ！

この世にはびこる悪を絶つ！その名も「ナイト・セイバーズ」

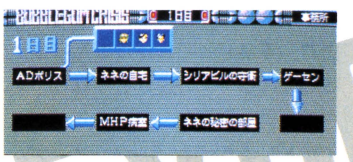
ＯＶＡファンならもはや知らない人はいない、園田健一キャラデザインのアニメ。簡単にいえば、彼女たちは未来世界の〝仕事人〟。全身をハードスーツに包み、夜の街を暗躍する悪をなぎ倒していくのである。メカ＋美女の最強タッグのこの作品最新作は『ＯＶＡシンドローム』で紹介してあるぞ（と自分のレギュラーの宣伝をするヤツ）。

さてゲームのほうだが、物語はネネを除いた３人でスタート。まずはネネを捜しに街へ出て、情報を集めよう。出かけられるのは１人だけだから、事務所でセレクトしてね。

情報を集めているうちに、だんだん事件の核心が見えてくる。「まとめる」コマンドで確認ができるヨ。

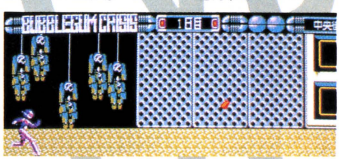
そしてある一定の条件を満たすと、戦闘モードに！　キャラによって使える武器がちがうぞ。

事件解決までの日程は７日間。これを長いと思うか、短いと思うか!?



▲まとめ画面。その日の進行状況がわかる

◀事務室。シリアのビルの中にある



▲戦闘シーンではハードスーツに変身！

ナイトセイバーズ４人のメンバー

シリア

◀ナイト・セイバーズの結成者。ヴーマ開発中に暗殺された父の仇を討つため戦う

プリス

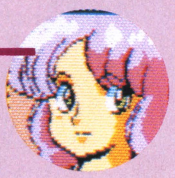
▶昼はブラブラ、夜は疾走のナイトライダー。若者たちを熱くするロックシンガーである。

リンナ

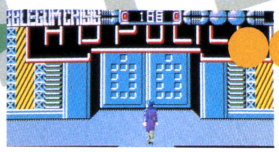
◀エアロビクスのインストラクター。ＤＪのバイトもしており、楽天的・開放的な性格

ネネ

▶ＡＤポリス事務官で、天才的ハッカー。情報収集を担当している。明るくミーハー

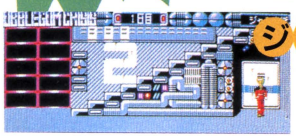


外へ出て情報収集！



中央街

◀ＡＤポリス・メディカルセンターがある。ついでにゲノムのビルも!?



ジャンク街

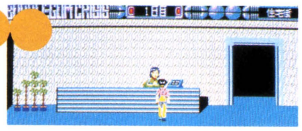
◀ちょっとさびれた感じの場所。ネネの家もこの街にある

スラム街

◀もはや退廃しきった街。こんな所でも、物語の手がかりはある!?

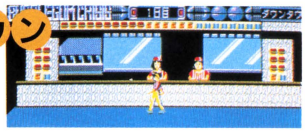
住宅街

▶一般市民の住む街。情報センターなんてのもあったりする



ダウンタウン

▶繁華街。奥に入ると、女子高や工業高校なんかもある



AVG

ガウディ バルセロナの風

●ウルフ・チーム☎03-5273-4795／PC8801M+VA(2HD版)／価格未定／4月発売予定

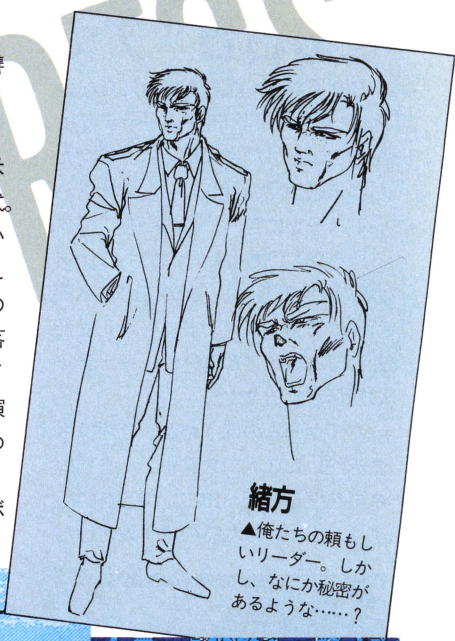
スペインを舞台に繰り広げられる、男たちの命を賭けた戦い。ウルフ・チームの新作は、ハードボイルド気分あふれるＡＶＧだ。楽しみだね！（えりか）

1992年。バルセロナ五輪にわくスペインに渦巻く陰謀と抗争。原発推進派とテロ組織バスクＥＴＡ、そしてスペイン政府の意志が交錯して、複雑な人間模様を描き出す。裏切りの報酬は残酷な死だ！

戦いと逃亡。傷ついた俺と謎の女の放浪が続く！

スペインのテロ組織バスクＥＴＡから、タラゴナとビルバオの原発を解体せよとの警告が届いた。原発を解体しないなら直接攻撃も辞さないとの脅しに、東洋電力はあわてて日本政府に通達。内閣総合捜査局から、何人かがスペインに送り込まれることになった。メンバーは、捜査局長の緒方をはじめ、森下、浅井、そして俺だ。俺たちの使命は、テロ組織の原発攻撃を鎮圧すること。しかし、俺がスペインで出会ったのは、信頼していた友の裏切りと血みどろの闘争、そして、イクシースと名乗るひとりの不思議な女だった。同志を殺され、命を狙われ、愛する女さえ奪われた俺は、裏切った友に、復讐の銃口を向ける……。

マウスで画面上のものを選んでクリックすると、その場所にコマンド表示のウィンドウが開くポップアップ方式。新しい試みを積極的に盛り込もうという、ウルフ・チームの意欲がうかがえる作品だね。グラフィックも、つぎの絵に移るときに色がハーフトーンに落ちたり、モザイク模様になってフェイドアウトしたりと、なかなか凝った演出だ。４ＭＨｚでじゅうぶんに楽しめる処理スピードの速さもうれしいぞ。さあ、男の世界で、思いきりハードボイルドしようぜ！　うーん、マンダム！



緒方
▲俺たちの頼もしいリーダー。しかし、なにか秘密があるような……？

主人公
▲内閣総合捜査局の一員として、スペインに送られた「俺」。やっぱカッコイイね。

SOFTPRO

好評連載

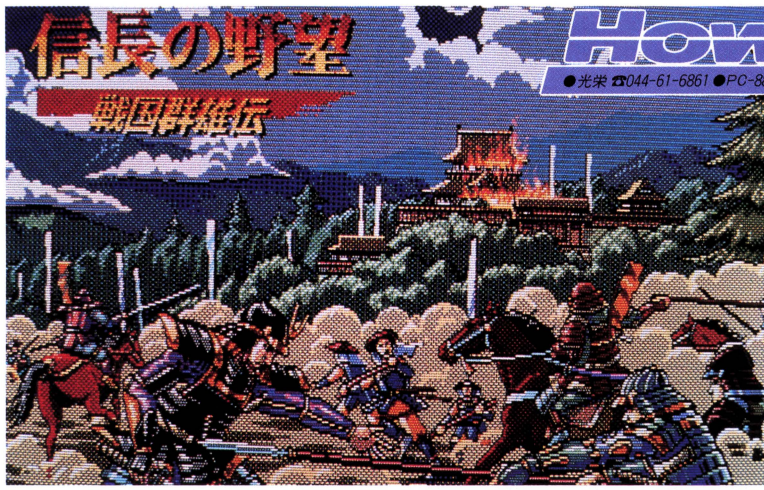
How To Win

史上最強のハウツーウィン、ただいま大公開中！

最新人気ゲーム必勝法

信長の野望・戦国群雄伝……100
ウィザードリィ4……104
水滸伝・天命の誓い……108
ロードス島戦記……112

イラスト／椙村嘉一



How To Win

●光栄 ☎044-61-6861 ●PC-8801SR以降、X1ターボ/9,800円(サウンドウェア12,300円)

南蛮兜にビロードの陣羽織——信長にはそんな派手な姿がよく似合う。まあ、それにつけてもキャラの選び方でプレイヤーの性格ってよくわかるのよ！　エッ、越中・神保を選んだって!?　うーむ、キミにはしばらく休養を命ず！

優秀な人材を確保するのが大事!!

さて、と。今月もしっかり戦国してみたい。それにつけても思うことは、『信長の野望・戦国群雄伝』のけたはずれの強さ。軍団を編成し、人材を管理し、領国を広げる——これぞ男SLGゲーマーのロマン、というわけ。ということで前号のおさらいね！

先月は、我らが信長軍団、快調な進撃を続け、わずか４年有余にて東国を席捲、戦国の関東に覇を唱えた。これまでに滅ぼした大名の主だったところは、まずは上杉。２度にわたって織田軍の攻勢を撃退、一度は柴田勝家捕虜となり、信長自らは身ひとつで逃げ出す始末。が、信濃を本拠地とする織田の物量攻撃の前に、次第に戦力を消耗し、越後失陥。上野へ逃げさった謙信は、配下の武将に倒された。戦国無情といえど、織田にとっても最もつらい時期だった。

また北条は、安房里見へ攻めかかったタイミングを捕え、必殺の武蔵侵攻、貧しい国土へとじこめて、ジリ貧状態に陥れ、征服。最後の武田とは、信濃以来の因縁の中。武蔵を制圧した時点で、相模・伊豆が武田の領土だった。が、勢いにのる我が軍団には敵しがたく、ついに滅亡。山本勘助、馬場信房などなど、ヘッドハンターよろしく、数多くの優秀人材を確保して幕となった。

というわけで、今月の作戦としては——まずは美濃より近江を狙っていきたい。豊かな国ゆえ浅井勢は強力だが、こちらとて東国の覇者、秀吉や勝家など子飼いの武将のほか、強力な武田の遺臣群をかかえているのだ！

よーし、だんだんと自信が湧いてきたぞ。我々の前に敵はない。常勝織田軍団、新たなる戦いを求めて待機中。それでは、と。今月は秀吉の活躍、十分に期待できそうだ！

おなじみ、サブウィンドウ!

◀商人との取引だ。うむ、この腰の低さ、ただもんじゃない。さては隠密!?

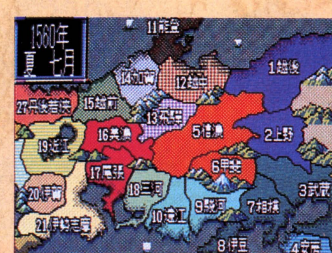
◀とにかく戦争に明け暮れる毎日だ。忙しくて宿題どころじゃない!?

◀忍者だ。黒装束に身を包んだキミは、悲しいまでに忍者なのだ!?

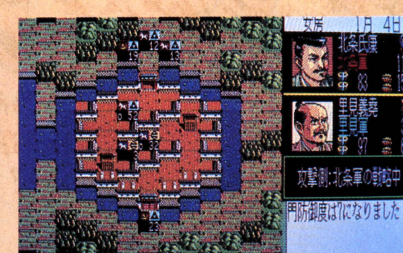
◀だからあ、この画面はもういいって！　たまには別パターン出してよ！

そーいえば、こんなこともありました!

▲上野にて謀反発生！　さしもの上杉謙信も、兵力１じゃ、もーダメ、もーおしまい！　合掌



▲初めて領土を手に入れた。美濃にてスカウトした竹中半兵衛は、戦国の世の秀才！



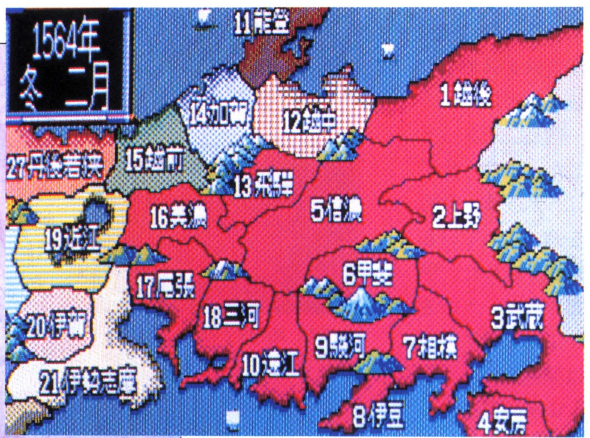
▲北条は伝統的に弱い者イジメが好きだ。我が織田軍は弱い者イジメをイジメるのが好きだ！

1564年 冬

念願の尾張凱旋なる！

永禄７年（1564年）冬、新年早々、我が軍は三河を急襲、浜松城にて敵将徳川家康を自刃せしめた。あまりにもあっけない戦いだった。徳川軍は、勇猛な三河武士らしく最後の一兵まで戦い抜いたが、衆寡敵せず、浜松城はついに落城――。この合戦で、またしても我が軍は多くの有為の人材を獲得した。筆頭というべきは本田忠勝。戦闘力高く、荒武者として知られる。また、やや地味ながら、鳥居元忠は鉄砲部隊を率いる貴重な人材。尾張はついに孤立から脱した！　大胆にして細心、美濃失陥をものともせずに、東国攻略を第一義においた信長公の戦略、見事というべきである。

その美濃も、三河制圧後、まもなく奪回。敵は反織田陣営の旗頭、越前・朝倉。わたし（羽柴）にも命が下され、復讐の念に燃える我が軍は、怒濤のごとく、美濃領内に侵入した――。
勝利、あまりにもあっけない勝利だった。朝倉義景は、落城寸前、卑怯にも脱出。母国越前へと落ち延びた。

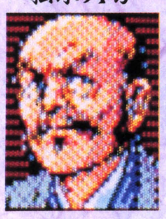


近江

浅井長政

▲強敵である。しかも信長よりイイ男なのがニクイところ！

松永久秀



▲史実では将軍義輝を殺した。根っからのワルだが優秀！

海北綱親

▲名前がカッコイイので選んだ。戦闘力が高い武闘派ね！

赤尾清綱

▲鉄砲部隊を率いる金のタマゴ。貴重な人材なのでヨロシク！

雨森弥兵衛

▲弱そーな名前ながら、戦闘力高し。人は見かけによらない

越前

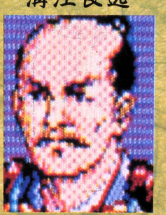
朝倉義景

▲反織田陣営の重鎮。とはいえどちらかといえば組しやすし！

堀江景実

▲名門朝倉の家老級。でもやっぱり旧態然とした斜陽の大名家！

溝江長逸



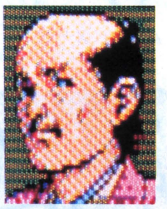
▲うーむ、能力が低い！　これで家老ってのは犯罪行為だ！

朝倉景連

▲まあまあの偏差値62。知将タイプとして朝倉を背負う！

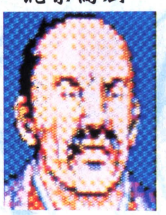
越中

神保長職



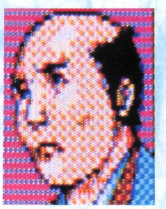
▲地味ィ～な外見が売りもの（!?）。シブイという人もいる

北条高広



▲聞いたこともない。うーむ、越中神保はマイナーゆえ困る！

神保長住



▲クラス会にもいたな。誰にも思い出してもらえない奴って

伊勢

北畠具教

▲可もなく不可もない中堅どころ。フフッ、今に見てろよ！

北畠具房

▲困った！　大名の一族ながら、どーしよもない馬鹿さま！

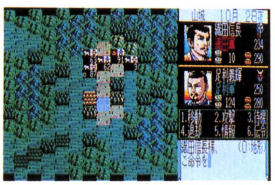
北畠政成

▲オオッ、優秀じゃない！　優秀な余り謀反の危険あり!?

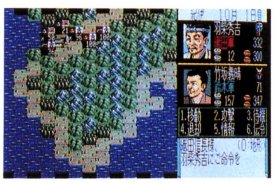
1564年

琵琶湖畔に進撃。京の都は間近だ！

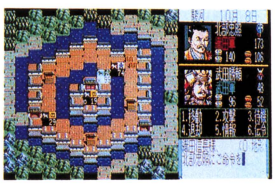
▲1564秋最大のイベントは、近江浅井の攻略だ！　ん、伊勢も!?



▲実のところ、足利義輝とは１回戦って負けてるのよ！　内緒ね！



▲オオッ！　秀吉のヤツ、ガンバっているじゃない！　出世しろよ



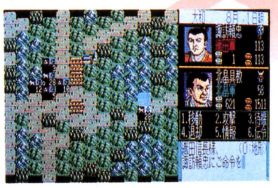
▲フッフッフ、愚かにも謀反など起こしよって！　逆さはりつけだ！

きらびやかな軍装に身を包んだ馬場・柴田の騎馬軍が、琵琶湖畔に集結している。後ろに続くは竹中半兵衛、そしてわたしの足軽衆、さらには南蛮鉄を鍛えてつくられた鎧に、ビロードの陣羽織――信長公がさっそうと登場した。現在、我が織田は近江へと進撃、敵将浅井長政を追いつめている。前進の下知が下された。甲鎧の音を響かせて、人の波がゆるやかに動き出す。敵居城陥落は間近だ――。浅井は遠く山陰へ撤退。ここでも我が軍は勝利した！

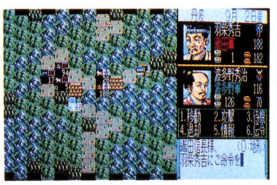
が、ここで思わぬ事件が信長公を襲った。戦線のはるか後方、駿河城主・武田勝頼の謀反である。敵将の息子ながら、忠誠の心あつく、ゆくゆくは織田軍団の中核へ――と、期待していた矢先のことであった。「おのれ、勝頼め、たばかりおって！」まさに怒髪天を衝く。公はさっそく討伐命令を下された。

1565年

将軍義輝を斬る！魔王信長の決断！



▲うーむ、北畠のお金と兵糧に注目！　こんなに豊かな大名かあ!?



▲秀吉、敵将波多野秀治に迫る！あと１回の攻撃で終わりなのだ！

将軍義輝に弓をひく――！誰もが一瞬耳を疑った。つい先年まで、互いに使者をつかわし、よしみを通じ合った仲であった。が、心身ともに健在な将軍が京・山城にいる限り、武門としての織田は、常に二番手三番手の位置に甘んじなければならない。公の理想、天下布武を成しとげるためには、あえて将軍義輝を斬る――。これが信長公のお考えである。

摂津和泉はエエところ

それにつけてもおいしい領土が、大阪は摂津和泉ですさかい！　三好ごときにいつまでものさばらせておくわけにはいかん、ということで、常勝織田軍団が大挙して侵入。マイナーな名前の武将２人を捕虜にした。よーし、これで信長も天下晴れての大大名！

高山友照
◀摂津和泉の城主っていってもピンとこない地味なヤツ

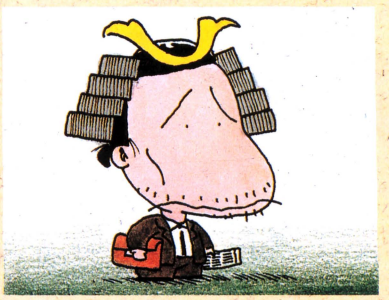
伊丹親興
◀摂津ネイティブの豪族か!?　実力は大したことなし

お茶の水博士の歴史コラム

織田軍団はプロフェッショナル！

楽市楽座、鉄砲戦術の革新など、政治・軍事を問わず、数多くの新機軸を打ち出した革命児信長。今回は信長より始まったと言われる兵農分離について。

この時代、いわゆる足軽というのは、実は農民のこと。普段は田畑を耕して、有事になるといざ出陣という具合いだった。したがって領主の方でも、収穫などで農民が忙しいときには、おいそれと軍役を課すことはできなかった。さて、ここで信長が試みたことは、農民には頼らず、足軽専業の軍隊を持つことだった。京、堺を押さえた豊富な財源を背景にして、オールシーズン戦闘可能な軍隊をつくりあげたってわけ！



1566年 冬

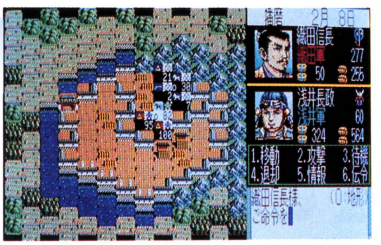
前進につぐ前進、四国の雄、毛利との対決迫る！

永禄９年冬（1566）―。戦国の世のさだめとはいえ、数多くの大名が滅び、また優秀な武将達が帰らぬ人となった。公を激怒させた勝頼の謀反も、あえなく鎮圧。その一党はことごとく惨殺された。また、故国を追われながらも粘り強い抵抗を続けていた浅井長政も、因幡の地にて、年が開けるとともについに降伏。宿敵長政の自刃により、２年有余に渡る織田・浅井の抗争は終わりを告げた。

現在、信長公は、本邦でも有数の繁栄を誇る摂津へと馬を進め、中国・四国へにらみをきかせている。中国には西の龍ともいうべき毛利が、元就の統率のもと、我が軍団の行く手を阻んでいる。

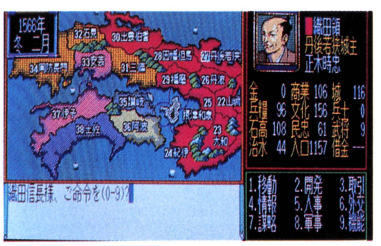
また、四国には、三好の残党が反撃の機会をうかがう。特筆すべきは、伊予・河野の意外な膨張である。弱小の身ながら、大国の間隙を縫って勢力を拡大、ただいま伊予・安芸の２か国を手中に収める。

わたし（羽柴）は、対毛利の先鋒として、現在播磨にて城主を務める。配下には竹中・稲葉・馬場・山県と、そうそうたる武者揃いである。隣国三備への出陣は近い――！



▲最後の戦いだ。信長が叫ぶ「浅井～！　逃げるなよ！」。大丈夫、長政はもう覚悟している

▲で、こーなる。「生き恥はさらさぬ」だって。英雄の最後はかくありたいものなのだ！



▲1566冬の情勢。うむ、中国の半分を制圧して現在絶好調。このままラストへ突入だぁ！

来月お相手してくれる皆さんだ！

▲鈴木佐太夫。実力は中どころか。いずれにせよ。毛利に比べると見劣りする

有名な雑賀・根来の鉄砲衆を率いる。思うところあって、阿波へ移動、四国に根拠地を築こうとするが…道は遠し暗しで、先が思いやられるお人です！　ただし腐ってもタイ、率いる鉄砲軍団は強力なので、くれぐれも油断なきよう！

▲毛利元就である。もういい齢なんだから、早いところ引退しろってえの！

一時は中国一帯に大勢力を築くが、慎重すぎる性格ゆえ、いつの間にかジリ貧状態に追い込まれつつある。でもまあ、この中では最もメジャー。来月、いの一番に滅ぼしてやりたい相手だが、優秀な部下が多い（小早川、吉川）ので、ややもつれるか!?

▲弱小の身ながら、よくぞガンバった！これぞ海賊魂のタマモノである！

この男、伊予ではちょいと知られた、河野水軍の頭領である。でも、京、大阪ではほとんどの人が知らない。街頭インタビューで確かめた結果です！

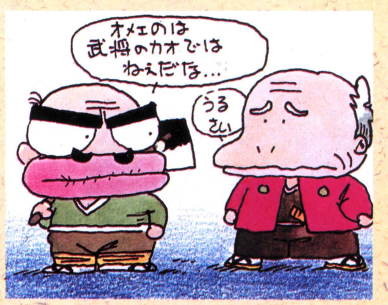
読者の野望全国版

全国に広がる信長症候群なのだ！

昨今、編集部に寄せられるSLG関係のお便りの中でも、しっかり信長しているもの、あまたあり。ということで、ここではそんな道楽者を紹介していこう。滋賀県の石塚クンの「信玄の野望」と題する体験記、デキはまあまあながら、臆面もなく信玄をプレイするメジャー志向に敬意を表して、一部だけ掲載ね。

《武田信玄である。何故信玄を選んだかというと…。やっぱＮＨＫ大河ドラマの影響もあったしねぇ。それにこの群雄伝シナリオ１の中では、１番強い大名ではないか…って思ったんだよ！》

うーむ、このリキミよう、信長中毒ここに極まれりの感があるな！



Wizardry®

THE RETURN OF WERDNA

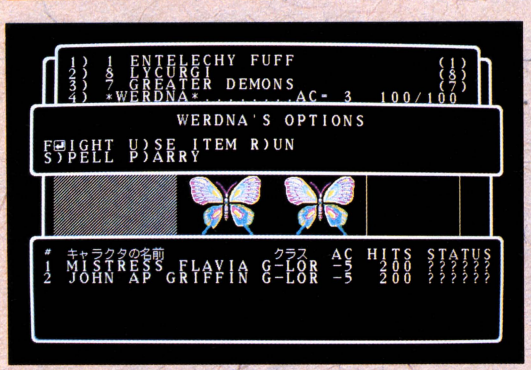
ウィザードリィ4

シナリオ4

超上級者向けの本格派RPG『ウィザードリィ4』。今回は、ダンジョン中盤で悩めるキミたちに、チェックポイントを紹介だ。これを読んでしっかり先に進むのだぞ!!

ダンジョン中盤でハマらないために

B6F B5F 位置確認は、こまめに、しっかりと

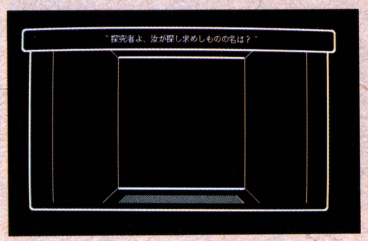


さて、地下7階のジグラットのてっぺんから階段を上がれば、そこはもう地下6階（あたりまえか）。ここは、まるで京都の町並みたいに整然と区画整理された階なのだ。ちょうど『ウィザードリィ1』の地下3階みたいな感じになっていて、4×4マスの区画が廊下をはさんで南北に4列、東西に4列に並んでいるワケだ。これだけでも自分がどこにいるんだか、すぐにわからなくなっちゃいそうだけれども、さらに追い打ちをかけるのが回転床。廊下の十字路ごとにこの回転床があるもんだから、あっという間に迷子になっちゃうのだ。セーブと位置確認の魔法DUMAPICをこまめにやろう。

▲いきなりワープ！　いったいどうしたんだ？

そのうえこの地下5階には、ワープもたくさん仕掛けられている。部屋の中でのワープだけじゃなくって、廊下にもワープポイントがあるからね。

ところで、地下5階のポイントは、質問「なんじの捜し求めるものは？」だ。ワードナがなにを捜しているのかは、マニュアルを読めばすぐわかるね。正解ならば、あるアイテムをくれるぞ。ほかにはたいしたイベントもなさそうだし、一気に地下5階に行ってしまおう。ちなみに地下5階への階段へと続くワープポイントで待ちかまえている魔法使いは、強敵だけど大事なアイテムをいくつも持っているぞ。アイテムを拾う余裕をつくってから戦おう。



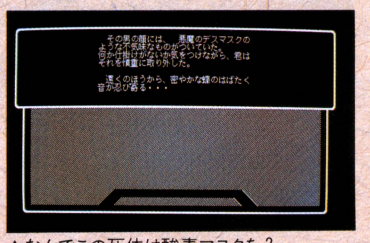
▲捜し求めるものはなに？　これはカンタン

さて、地下5階。ここは、ほとんどがダークゾーンというものすごいところ。しかもカベでふたつの区画に分かれているから、ふたつあるワープポイントを利用しないと、相互に行き来できないんだ。でも回転床と違って、しっかり1歩ずつマッピングしていけばだいじょうぶ。

この階をまもるのは光と闇の生物、チョウチョとガだ。基本的に1匹で登場するから、それほど強敵じゃないけど、「チョウチョの5番」だけは2匹で登場する。こいつらを倒すと超重要なアイテムが手にはいるぞ。これで、いままで行けなかったジグラットの外へも、ひとっとびで行けるのさ。これなくしては、ゲームは終わらないぞ。

▲B6F最後の関門が強力な魔法使い

まあともかく地下6、5階で大事なのは、常に自分がどこにいるかを把握しておくことだ。こまめなマッピングと位置確認の魔法、そしてセーブを忘れずに。自分の現在位置がわかってさえいればこの階は楽勝だ。よくわかったかな？



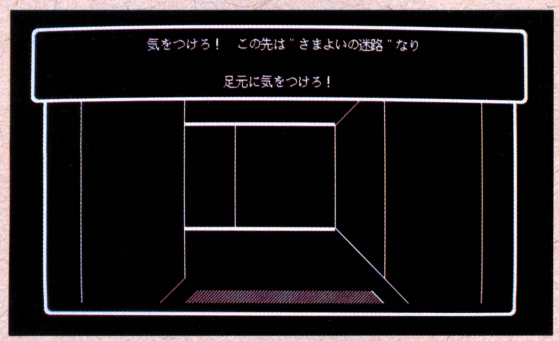
▲なんでこの死体は酸素マスクを？

イラスト/早坂　桂一

How To Win

●アスキー☎03-486-8080●PC9801, PC8801, X1, FM7シリーズ/各12800円

B4F 生きている迷路？　魔法の材料とは？



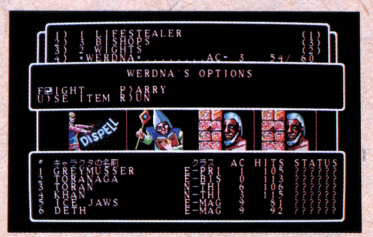
地下6、5階とはうって変わってめちゃ難しい迷路になっているのが地下4階だ。そもそもこの階の名称（各階にはそれぞれ名前がついている）が、「さまよいの迷路」だもんね。迷路の中で自分がさまようというよりも、迷路の方で勝手にさまよっているみたいで気持ち悪い階なのだ。

ここでは、ワープがないんだから1歩ずつしっかりとマッピングしていこう。たとえ、1歩前進して後ろを向いたらカベがあって戻れなくても、それが現実なのである。ここでは、一方からはなにもない、反対側からはカベというパターンが非常に多いからね。

▲いきなり閉じ込められた。びっくりもんだ！

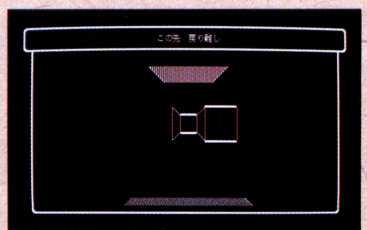
ただし、注意しなければいけないのが回転カベのトラップだ。こいつは『ウィザードリィ4』で初登場のトラップ。よーするに回転床では自分が回転したけれども、回転カベでは、自分のいるマスのカベが回転するのだ。だからマップが変化しちゃうので、一見ワープしたように感じるわけなのさ。こいつはそこら中にあるから、気をつけよう。このトラップのおかげで、せっかくのマッピングがぐちゃぐちゃになってはつまらないもんね。

この階のもうひとつのトラップは、



▲敵パーティは、ともかく強敵ばかり

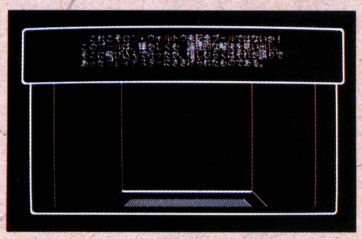
「閉じこめられる」というトラップなのだ。床が白くなっていて、なにやらイベントを思わせる（『ウィザードリィ』シリーズでは、メッセージやなにかのイベントがあるところは、床が白く光っているのだ）ので行ってみると、バタンと閉まって閉じこめられる、という陰険なのがあるのだ。



▲やっと上り階段を見つけたけれども…

いちど閉じこめられたら、もう終わり。あるアイテムがなければ出られない（もっとも、貴重なMALORの魔法を使うというテもある）。むやみに近づきたいひとは、「DR.X」を倒して、あるアイテムを手にいれておくこと。

そして地下4階の最大のナゾは、魔法使いのおばあさん。ブルーブラッドスペシャルの材料を持ってこいとうるさいけれど、きっとまだ全部の材料を手にいれることはできてないはず。どうにもならなきゃとりあえず無視するのがいちばんなのだ。



▲じつは、こんなのもあったりするのだ

ともかくこの階では、歩けるところは全部歩く。強い敵パーティとは戦わないのがいちばんだね。

やることは全部やったと思ったら、とりあえずセーブしてから（これは本当に大事なアドバイス）この先に待ちかまえているコズミック・キューブへ進もう。

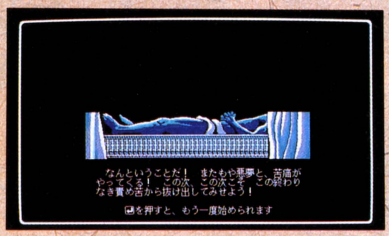
▲魔法使いのおばあさん。でも材料がたりない

敵キャラの特徴をつかんでおこう!

『ウィザードリィ4』では、主人公が悪人で、敵キャラが正義の味方。でも敵キャラがいつも人間タイプとは限らない。犬もいればチョウチョやガもいる。ロボットみたいなのやカエルみたいのも。まるでモンスターみたいにバラエティ豊富なのだ。

そして、各階に2組ずついるパーティ型の敵キャラ。けっこう行く手をさえぎってくれたりして、やってくれちゃうのだ。

こいつらをいかにうまく倒していくかも『ウィザードリィ4』攻略の大事なポイント。ゲーム終了のために必要なアイテムの大半を彼ら敵キャラが持っているのだから、逃げてばかりじゃいられない。強い敵に対しては、特殊攻撃の味方モンスターを使う、相手の不意をつくというチャンスをうまく利用するなどして、がんばるのだ!



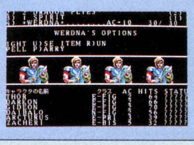
▲戦い方をまちがえれば、この画面を見るハメに…

B8F~B4F

ABDUL'S ARTFUL DODGERS

B8Fにいるパーティ。まだまだここらへんの敵はそれほど強くないから、やられることもないね

ARCTURUS'S AVENGERS

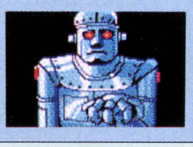


B8Fのパーティ。前列4人がファイターという変わったパーティ。特にたいしたものも持っていない

AN ASSASIN

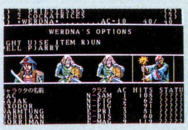
こいつが、MRONのいってた「グラム」なんだ。倒すとブラックボックスが。B8Fにいるぞ

AN CLAY FIGURE



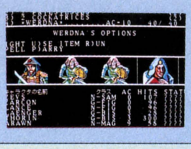
アイアンゴーレム。こいつはふつーモンスターなんじゃないかな。B8Fで登場する

SORRIMAN'S SORCERERS



B7Fでジグラットを守るパーティ。倒すと、あるアイテムを手にいれることができるぞ

THORIN'S TRAMPLERS



B7Fにあるパーティ。リーダーのHPが異常に高いのだ。こいつらもアイテムを持っている

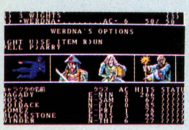
A GOD'S USHABTI

B7Fの秘密の部屋にいる。こいつをみつけて、重要なアイテムを手にいれないといけないのだ

MYRIAD'S MARAUDERS

B6Fの弱い方のパーティ。特にどうということのない、ぱっとしないパーティである

GOMEZ'S GORILLAS



B6Fにいる、ニンジャのHPがメチャ高いパーティ。けっこう大事なアイテムが手にはいる

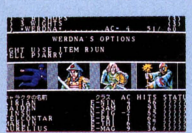
CHEPACHET DRUID

B6Fの上り階段へのルートをまもっている。LAKANITO攻撃に注意。大事なアイテムも持ってるぞ

HE WHO AWAITS

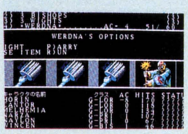
B6Fのいくつかの場所で待ちかまえている。けっこうHPが高いけど、しょせんはファイターさ

RAIDEN'S RAIDERS



B5Fの暗闇に隠れているパーティ。こちらは弱い方なのでLAKANITOで簡単に全滅できるぞ

HORIN'S HOLY ROLLERS



へんな武器がみえるけど、B5Fの強い方のパーティなのだ。こいつらも、とあるアイテムを持ってる

LIGHT CREATURE

5種類いて、5番目は2匹で登場するのだ。それぞれ5種類ともクラスが違うので倒し方も違うぞ

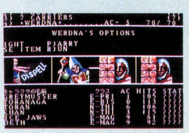
DARK CREATURE

こちらは闇に生きる生物「ガ」。5種類いるけど全部1匹で登場する。アイテムは期待しないこと

DORION'S GREYS

地下4階にいるパーティ。たいしたものも持ってないくせにむやみやたらに強い。戦わない方がいい?

KHAN'S KOSMIC KILLERS



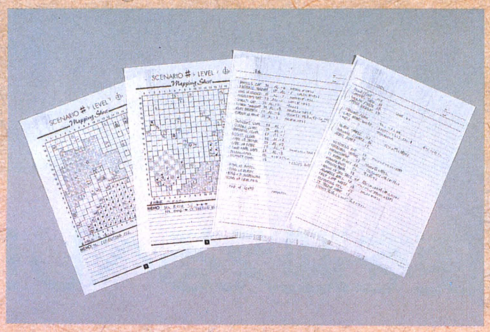
今回紹介するなかでは、最強のパーティ。B4Fに登場する。でも、特別なアイテムは持ってないのだ

まだまだ、上にはこんなのが待ってるゾ!

Wizardry® 情報局！

今月の特ダネはこれだ！

なんと！ アイテム一覧表！



先月に続いて、今月もウィザードリィ情報局に超特ダネが到着だ！　情報提供は、神奈川県の「ＮＯＶＡって新星」クン。

Ｂ10ＦからＢ１Ｆまでのマップ（これが、ほとんどカンペキなのだ）に、彼がこれまでに手にいれたアイテムの一覧表をつけてくれたぞ。なかなかすばらしい。みんなもがんばってるね。

マップの方は紙面の都合で紹介できないけど、アイテム一覧表の一部を右に紹介しよう。

これからも、キミたちの情報提供を待ってるゾ！

BLOODSTONE (STONE)
LANDER'S TURQ. (STONE)
GOLDEN PYLITE (STONE)
AMBER DRAGON (STONE)
DRAGON'S CLAW (AMBER SWORD)
EAST WIND SWORD (GREEN SWORD)
WEST WIND SWORD (BLUE SWORD)
BLACK CANDLE (CHARED TALLOW)
DEMONIC CHIMES (WIRED BONES)
ARABIC DIARY (TALE OF MADNESS)
JEWELED AMULET (AMULET)
HHG OF AUNTY OCK (HOLY RELIQUARY)
WITCHING ROD (FORKED STICK)
HOPALONG CARROT (ORANGE ROD)
DREAMPAINTER KA (FEATHER)
MORDORCHARGE (CHARGE CARD)
ST. RIMBO DIGIT (HOLY RELIQUARY)
WINGED BOOTS (MOLTING LEATHER)
OXYGEN MASK (BREATH OF LIFE)
GETOUT OF JAIL FREE (YELLOW CARD)
AROMATIC BALL (WHITE SPHERE)
HOLY LIMP WRIST (HOLY RELIQUARY)
CLEANSING OIL (OIL OF O'LE)
PENNONCEAUX (SILK CLOTH)
ST. TREBOR RUMP (HOLY RELIQUARY)
NOVICE'S CAP (BEANIE)
CONE OF SILENCE (DANCE CAP)
INITIATE TURBAN (CONICAL HAT)
MAGICIAN'S HAT (FURRED CONE)
SKULL'S CAP (WHITE CAP)
WIZARD SKULLCAP (3-SIDED CLOTH)
ADEPT BALDNESS (HAIR REMOVER)
DIADEM OF MALOR (DIADEM)
TWILIGHT CLOAK (CLOAK)
SHADOW CLOAK (CLOAK)
DARKNESS CLOAK (CLOAK)
NIGHT CLOAK (CLOAK)
ENTROPY CLOAK (CLOAK)
CAPE OF JACKAL (＊＊USE＊＊ME＊＊CAPE＊＊)
CAPE OF HIDE (CAPE)
GOOD HOPE CAPE (CAPE)
LICH'S ROBE (ROBE)

今月の質問

Q Ｂ３Ｆからのコズミックキューブに行ったんですけど、どうしても出られません。行けるところは全部行ったのに出口がないんです。どうやったら出られるんでしょうか？

A これは、上の特ダネの「ＮＯＶＡって新星」クンの質問。超特ダネだったので特別に質問にも答えてあげちゃうのだ。

どうも手紙によると、キミはＢ10ＦからＢ４Ｆまでに、まだ手にいれていないものがあるのに気がついているようだね。ずばり、それがコズミックキューブを出るのに必要なものなんだ。コズミックキューブを出るには、そのアイテムを使って迷路の一部を壊さなくちゃいけないんだ。もし、コズミックキューブに入る前にセーブしておいたのがあれば、そこからやりなおそう。セーブしてなければ、残念でした。

そのアイテムについては、先月号のＢ９Ｆ、Ｂ７Ｆの攻略法にヒントがあるよ。

How To Win

●光栄☎044-61-6861●PC-8801SR以降、X1ターボ/9,800円(サウンドウェア付12,300円)

いよいよ大詰め！皇帝密使を迎えるべし！

前号のあらすじ

1104年、国を憂うる念強く、晁蓋はついに立った！　乞われて梁山泊の頭領となった彼の前には、強力な官軍と強豪・ライバルがひしめき合う。が、もともとは温厚な村長ゆえ、しばらくの間は泣かず飛ばず（プレイヤーが下手だっての！）――11年にも及ぶ雌伏の後、ようやく５ヵ国を手中に収めた。1118年現在、敵は、官軍いまだに強く、辺境のダークホース祝龍も強盛を誇る。

一方、一時は皇帝に期待された魯智深は官軍との相次ぐ戦争に後退を重ね、残すところ河中府１ヵ国のみとなった。

また、済州には相変わらず蘇定が根を張り、梁山泊の行く手を阻んでいる。

皇帝の勅命を得るためには、済州を制圧して梁山泊を完全に掌握、それにより評判を大幅にアップしなければならない。今月の目標その１は、済州攻撃に決まり！

▲1118年６月。官軍と領土を接していないのが有難い。ここは力をたくわえて…

それでは、と。『水滸伝』第２回目の始まりだ。時は北宋年間、徽宋皇帝の御代――。文化は爛熟を迎え、産業は発展し、最盛期を過ぎたものの、王朝はまだまだ安泰を保つ――かに見えた。が、内憂外患、風流皇帝と称された徽宋皇帝の臣下に高俅という人物がいた。この男、若いときより市井無頼の遊び人。働くことが何よりもキライという根っからのナマケ者。ただし、遊びごとにかけては玄人はだし――蹴鞠（けまり）が縁で同じく遊び好きな皇帝の目にとまり、その後はトントン拍子の、出世街道まっしぐら。

高俅の政治といったら、これはもう、ヒドイなんてものじゃない。ＮＴＴの常務さんなど及びもつかない金権腐敗の温床と相成った。親類・縁者を次々と要職に引き上げて、現代でいえば、さしずめマフィアといった悪の集団をつくりあげ、いいことはひとつもなし。こんな世に身をすくめて生き伸びるか、それとも己の信ずる道を選ぶのか――ここが小市民と好漢・無頼漢の分かれ目。で、あたら才能がありながら腐敗した世に入れられぬ者達が集まったのが梁山泊。隆盛を誇った宋王朝も、高俅の悪政のために滅ぼされようとしている。また、国境の北辺には、混乱に乗じて金国の魔手がのびる。

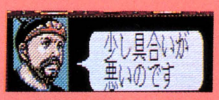
打倒高俅は終生変わらぬ男の誓い。多くの英雄・豪傑達と力を合わせ、一刻も早く、悪徳宰相を滅ぼすべし。キミは王朝の危機を救うことができるか――!?　今月はいよいよ大詰めの第２回目なのだ。

1121年 官軍強し！ 晁蓋軍、算を乱して敗走！

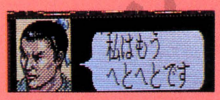
▲曾塗の領土を強引にもぎ取る。敵に残された領土は済州一国。フッフッフ、覚悟せいよ！

というわけで、1121年現在、梁山泊の勢力は７ヵ国。曾塗との戦いで鄆州、徐州を相次いで攻略。曾塗を配下に加えた結果、敵の首領は蘇定となった。それにしても、これまではいわば好漢同士の戦闘がほとんど。高俅のヤツ、同志討ちを見て喜んでいるんじゃなかろーか!?　そう思うと矢もたてもたまらなくなり、本拠地鄆州の戦力を確認。フッフッフ、楊志・武松を始めとして、無頼漢が13人。もう少し兵力を増強して、と。それ、一気に大名府を攻略のこと！

期待される人間像なのだ



▲具合悪くなるよーなガラかってえの！　怒るよもう



▲どーしてそう体力がないの!?　水泳教室通いなさい！

▲このう、見えすいた手を使うなって！　横着モンが！

激闘！ 河中府大名府にて官軍と激突だぁーっ！

1121年冬、打倒官軍をめざす梁山泊軍は、河中大名府にて、党世英率いる官軍と激突。戦いは寒風吹き荒れる雪原を血で染める激戦となった。装備・訓練ともに劣る梁山泊軍は、敵要塞攻略に苦戦。甚大な損害を被った模様。

高俅の手先ども

悪

党世英

▲敵の親玉なのだ。今にやっつけてやるからな！

孫安

▲やっぱり悪役ヅラ。ガラ悪そうだ！

ご存じ！ 正義の味方

義

楊志

▲梁山泊のホープ。がんばってくれ！

樊瑞

▲こいつは妖術が使える。期待株の１人！

李忠

▲可もなく不可もない中堅武将なんだよなあ

扈三娘

▲戦争を「やってみようかな」だって!?

黄信

▲外見のワリにはあまりパッとせず

朱同

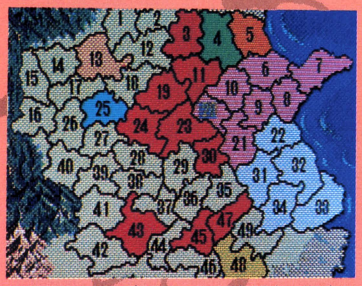
▲おとなしそーな顔しているが、実は…

▲雪原の戦い。現在兵力はほぼ互角だが、ケンカは気合と顔のデカさ。勝てるって！

▲フッフッフ、遠距離からの飛び道具いよいよさえて、対官軍初の１勝なるかなあ！

▲どーも官軍は苦手。悪役のクセに、装備・訓練ともウチらより優秀や！　ズルイ！

1124年
梁山泊を掌握。押しもおされぬ好漢No.1の座に！



▲済州をついに奪取！　1124年現在、期待される好漢としては、晁蓋が第一、祝龍が第二。他はドングリの背比べってところだ！

一度は見るも無惨な敗退を喫した河中大名府での戦いも、装備・訓練とも見違えるように変身を遂げた梁山泊軍がリ・トライ。党世英は最後まで戦ったものの新生梁山泊の前に倒れた。

で、お次は長年の懸案事項、済州の蘇定を攻略だ――！　まずは、潁州の花栄にひと働きしてもらおう。うーむ、「やってみるか」だって。よしよし、相変わらず頼りになるヤツ。やっぱり義兄弟はこうありたいもの。それじゃ、とりあえずいってみよーか！　ん、な、なんというていたらく。蘇定はそれほどじゃあないが、真に恐るべきは史文恭――味方の包囲をものともせず、涙の出るような損害を与えてくれた。うー、許せん！　かくなる上は、この晁蓋自ら出陣してやろーじゃないの！

エッ、ここは私にお任せあれ、ですと!?　よ、よくぞいってくれた、林冲さん！　なにはなくとも義兄弟。花栄といい、林冲さんといい、かたじけなさに涙こぼれるな――！

（というわけで、晁蓋、しんがりを務め、戦闘は林冲にお任せ）

よーしよし、さしもの史文恭も降参したか、煮て食おうか焼いて食おうか？　ま、キミの健闘を讃え、家来にしてやる。ありがたく思うよーに！　さて、ただ今の評判は――と。160かあ、思ったより低いなあ。よし、ここはひとつ済州の人々に大盤ぶるまい、とーにかく偽善者路線をまっしぐらじゃい！　（民衆の共鳴度100となり、翌月ついに「梁山泊を掌握」！）

梁山泊はこれでOK！

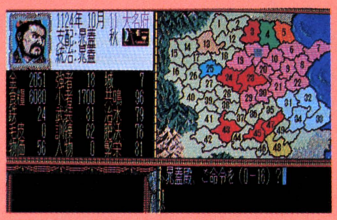
1124年、鄆州と済州を占領し、晁蓋はついに梁山泊の掌握に成功した。思えば長い道程だった。はじめのうちは一介の村長にすぎなかった晁蓋も、数々の試練をくぐりぬけ、今や宋国の命運は、この梁山泊の主に委ねられようとしている――ということだ。

ここで教訓をひとつ、梁山泊は一日にして成らず。ウーム、実にタメになる雑誌だなあ!?

▲やった！　ついに梁山泊完全掌握に成功！　評判も高くなるし、もーいうことなし！

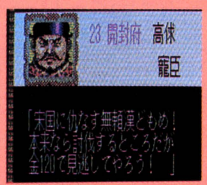
▲当時ワタシの評判は160でありました…

▲梁山泊を握ったお蔭で248！　やったね！



▲うむ、疾風怒濤の快進撃、立派というべきである！　高俅包囲網完成間近だ！

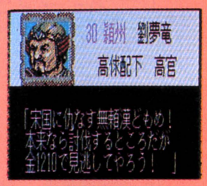
▲昔去った女が戻ってきた。うーむ、随分誤解を招きそーないい方だなあ！



▲ヘッヘ、120で許してもらえるなら有難いもの。どーぞ受け取ってください！

▲花栄は義兄弟の中でも最も頼りになるヤツ！

▼金1210ってのは、ちょっとボリ過ぎ！　ワイロ要求にも節度があるはず!?



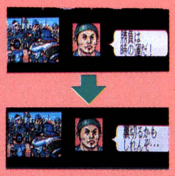
これが捕虜の皆さんなのだ

敗軍の将といえど、いいたいことは山ほど（!?）ある。ということで今回は捕虜の皆さんの使用前・使用後を載せちゃうのだ！

蘇定

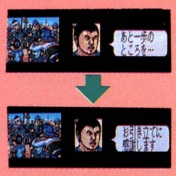
▲負けたクセして、何カッコつけてるのじゃ！　誰が会うかってえの！

石勇



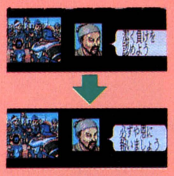
▲うーむ、こいつは一本筋が通っている。無頼漢とはかくありたい！

曾昇



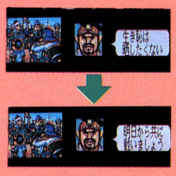
▲まあ、フツーはこんなものじゃないの！　死ぬのは嫌だってばさ

朱貴



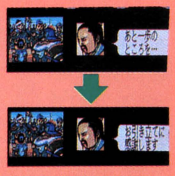
▲やっぱりレベルが高いヤツは態度が潔い。心強い味方になるぞ！

史文恭



▲うー、こいつには泣かされた！　でも昔の敵は今日の友っていうし…

何玄通



▲こいつも今ひとつ面白味がない。もうちょっと気のきいたこといって！

速報！ 済州をついに奪回したぞ!!

BURAIKAN SIDE

◀まったく宋江さんは…おくゆかしいんだからあ！

▶好漢と生まれたからには一度は聞いてみたいセリフ

武松

曾塗

関勝

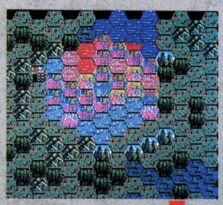
林冲

1124年春——。一度は花栄率いる晁蓋軍を撃退したものの、蘇定はついに降った！　林冲を筆頭とする突撃軍は、数多くの死傷者を出しながらも、名将史文恭を捕え、ここに済州城下の激戦は終わりを告げた。晁蓋はこの戦いの勝利により、鄆州・済州を手中に収め、梁山泊をより一層充実。打倒高俅の日が間近に迫る——！

SOTEI SIDE

蘇定

史文恭



◀フッフッフ、妖術をかけてまずは敵を幻惑。アホが引っかかりおって！

▶戦いはたけなわ。攻めにくい地形ながら、勝利は間近に迫るのだ！

念願の済州制圧成る！

▲よーしよし、ついに念願の済州を制圧！　それにしても苦しい戦いが続いた。勝利の美酒は格別というものだ！

ついに勅命くだる！

1125年を迎えた早朝——。官軍の装いに身を包んだ１人の将校が晁蓋のもとを訪れた。皇帝密使。徽宗皇帝より遣わされた勅使である——。

「高俅を討て！」

密書を一読した晁蓋の顔色がサッと変わった。とうとうこの日がやってきたのだ——！　20年有余に及ぶ苦難の日々がようやく実を結ぼうとしている。人の好い村の顔役から、１国の命運を握る好漢へと——。

密書を握りしめる晁蓋の手がブルブルと震えている。が、すぐさま我に返り、

「これより我が軍は、高俅との戦いに突入する。蔡州、鄧州、河南府、隆徳府を手中に収め、開封府を包囲するように——。林冲殿、花栄殿、貴公らはさっそく軍を動かしてもらいたい」

晁蓋対高俅——善と悪の対決が迫る。風雲急を告げる中原を制する者は誰か!?　話はいよいよ佳境に入り、以下待て次号だ！

◀この人毎年同じことをいっていた。が、ついに……！

最後の戦いが迫る！ 以下待て次号だ！

●ハミングバードソフト☎06-315-8255●PC9801シリーズ／9800円

最終回

ロードス島戦記

Record of Lodoss War

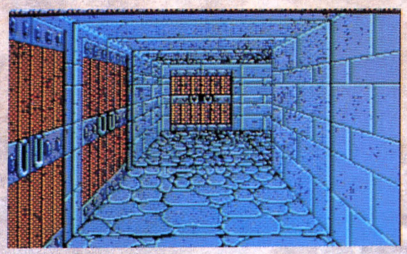
灰色の魔女

厚〜い御愛顧をいただいたこのコーナーも最終話。これでお別れ、さみしさヒシヒシというわけやね。さあ、カーラとの決戦、感動のエンディングと、つらかった冒険の総決算の始まりだ！

光の向こうに見たものは？

世界で最も深き迷宮で「挫折」したスレインやギムたちも、カノンでソウルクラッシュほか強力アイテムを手に入れると、少しは自信を回復したかんじ。再びカーラの城へ向けて前進する気になってきた。

姫に見送られてロイドを発つこと3日、とまではいかないが、ワンダリング・ヤッホーヤッホー(?)とモンスターを避けつつあの洞窟の入口までやってくる。そしてもういちどステータスが完全なのを確認し↙



▲やたら部屋が多いのがカーラの城の特徴だ

▲時代劇風なノリで現れたカーラの手下たち

↗てから暗〜いダンジョンへ。場所が場所なだけに、いままで以上に慎重に慎重に行動するパーティなのだ。途中にある宝箱なんかにもう用はない。目的は出口のみ！

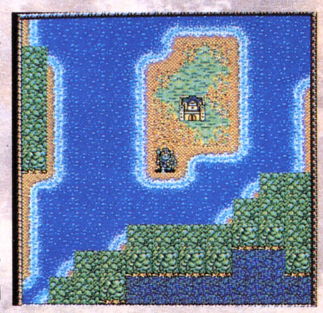
ここの鬼門は2層のモンスターの間。ドアを開けるとワッと飛び出るから心臓によくないよな。前回もここで散々な目に遭ったから戦闘には必要以上に気をつかった。

スレイン「ハアハア、強力な魔法ばかりかけたから疲れちゃったよー」

ディードリット「労働基準法違反よ！」なんて文句もでたけど、おかげで問題なく3層へ行けました。ごくろうさま。

大広間にいる邪教集団との一戦を経て、一歩また一歩と地上へ上がっていった。そして最後のハシゴを上りきると……ま、まぶしい。目が光になれてくる。と、そこに見たのはドンとそそり建つカーラの城だった。

パーン「やった！　ついに突破したぞ」



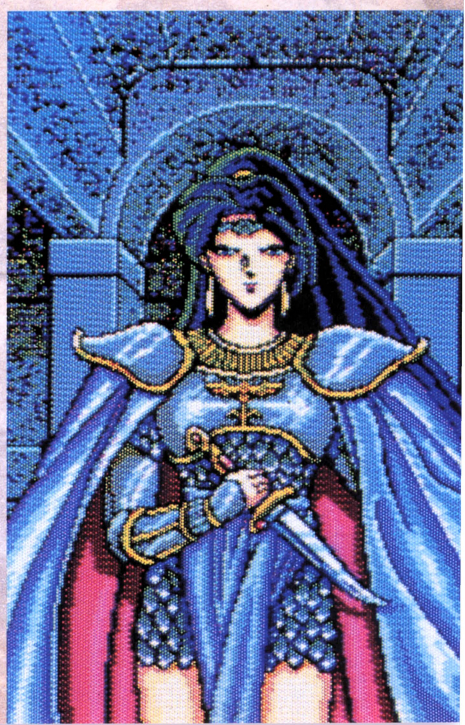
▶追い求めたカーラのもとについに到達。キャンプを張って準備をしたら、いよいよクライマックスへ

ギム「ふむふむ、この中にカーラがいるのじゃな。さあ会いにいこう」

ベンケイ「えっ、もう？　ここでキャンプして少し休みましょうよ」

ゴチャゴチャ話してるうちに、ギムがさっさと城の扉に手をかける。ギ〜ッ。シーンと静まりかえり、うす暗い内部。もっと奥を、と思って進みだしたら異様な一団がババババっと飛び出してきた(①)。そうかやっぱりただでは通してくれないな。ここでダークマジシャンやアサシンとタクティカルコンバットの始まりだ。ダンジョンで傷を負っていたので、こりゃ苦戦かなと思ったらそうでもない。レベルはこちらのほうが上みたいだ。次々と敵を倒していった。

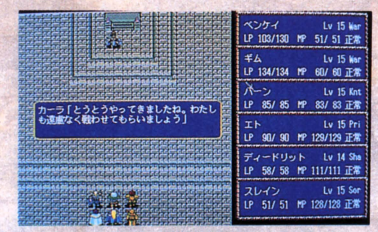
灰色の魔女カーラ、ついに登場!!



ウォートにもらったワンドで魔法封じ

ワオーいきなりメテオの嵐だ〜

しかしこれが大きな落とし穴。見ていたら、なんとアサシンがつつつとすり抜けてエトをグサリ。それもクリティカルヒット！　あ〜ん死んじゃったョー。勝つには勝ったがプリーストの死はあまりにも大きい。もちろんここで蘇生はできないし。小太りの亡きがらを抱えて、泣く泣く街へ帰ることになったんだ。せっかくここまで……ム



▲ここにきてまで自信過剰なその態度はナゼ

ネンじゃ。よかったのはダンジョンで杖を拾っていたから、3層から1層へすぐテレポートできたことだった。

ロイドの寺院で息をふきかえしたエト。3度めの正直と、とたんにパーティはすぐカーラのところへ直行だ。魔法の印の床に立ってテレポート。初めの何分の一の時間で城の前へ到着できる。RPGもスピード時代だな。というわけで、マジシャンたちと2回目の対戦。もう油断なるまじってかんじで徹底的にやっつけてしまった。ここを抜ければそう難しいところはない。だいたい狭い城だし(このあたりも地価高騰かな？)すぐカーラと遭えるんだ。

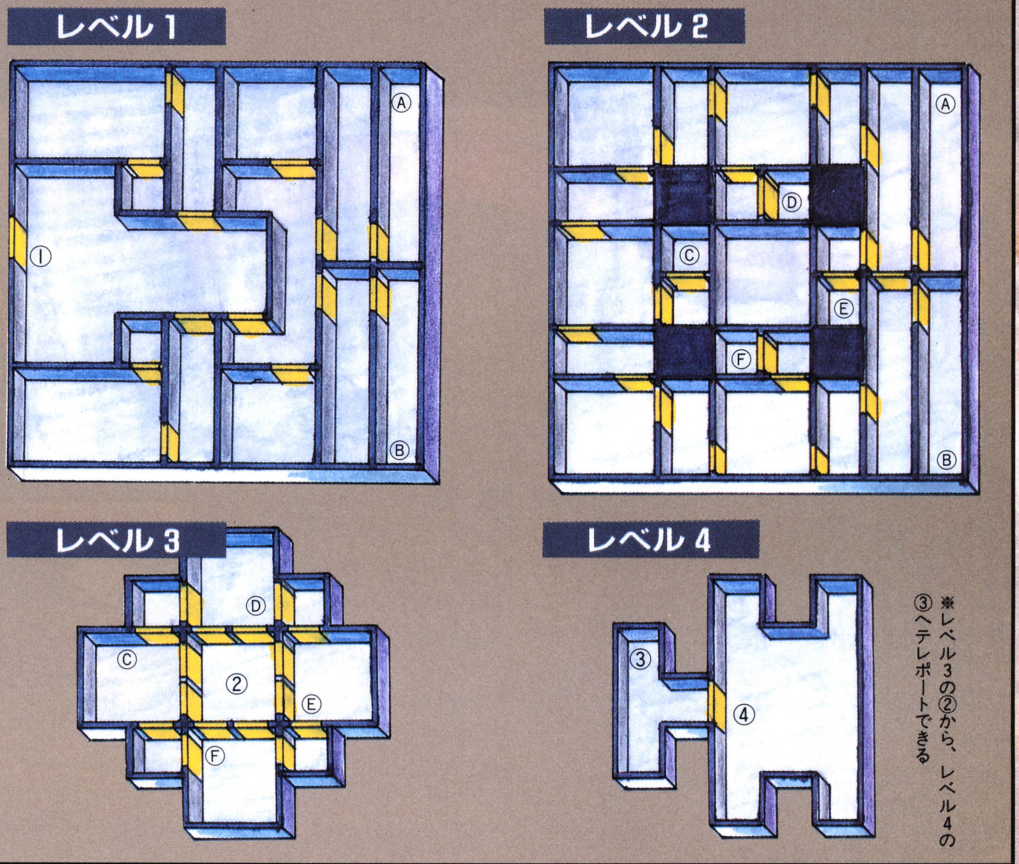
カーラは不敵にも、ただひとりでパーティを迎えうった(④)。ギムの説得にもかかわらず最後の決戦の開幕だ。と、サッと画面を横切る影が。アッ、これは幻の強力魔法メテオストライ

▲ターバの村の司祭の娘がその正体とは

ク！　これを使える者は、ロードス島に数えるほどしかいないとか。避けきれなかったギムやパーン、ベンケイのLPが削られていく。あぶない。エトもリフレッシュの魔法を唱え、必死のバックアップ。ディードリットは、ウォートじいさんから苦労して手に入れた魔法の杖を頭上に捧げる。するとこの部屋全体は、「魔法一切使用禁止」の空間になってしまった。

こうなれば多勢に無勢。剣士3人で斬りこみだ。カーラの一撃もあなどりがたいがファーン王やベルド王の武具を装備したベンケイたちの必殺攻撃はそれを上回る。魔女とはいえ相手は女ひとり。むくつけき男が3人でガンガン殴るんだからたまったもんじゃない。う〜ん冷静に考えるとカワイそうだな。

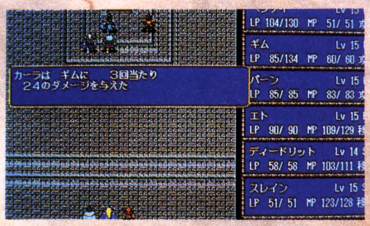
ラストマップ　カーラの居城



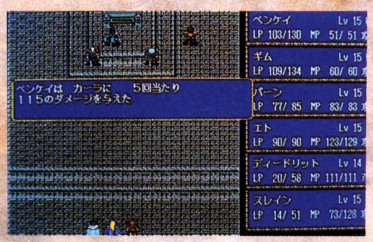
マップ記号について——マップ上の英文字は、ほかの階やブロックの同名の英文字の場所と、階段やハシゴでつながっていることを示す。たとえば、レベル1のⒶとレベル2のⒶはつながっている

…そして、また新たな物語が始まる

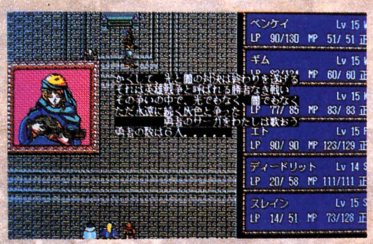
カーラの一発逆転ワザでも登場するかとかまえたが、それも見られずあとはこちらの力の勝利。ついに灰色の魔女カーラを倒すことに成功した。



▲ソウルクラッシュによるキツ〜イアタック



▲魔法の使えないカーラはもうただの女？



▲戦闘終了と同時に流れだすメロディ

戦いが終わってみると、いままでの冒険がフラッシュバックになって脳裏をかすめていく。ゴブリン退治をふり出しに始まった勇者の旅は、アラニアの闘技場やフィアンナ姫の救出、ミノタロウスの迷宮にウォート塔の難問奇問、はたまたブレイドの宿の殺人事件などいろいろな場所、経験、戦闘を乗り越えていま終わろうとしていた。

静かに語りはじめるエンディング

静かに語りだした吟遊詩人の歌は、ロードス島に平和を呼びもどした6人の勇者を讃えていく。わりとあっさりしたエンディングだ。しかし、忘れちゃ困るがこのゲームはマルチエンディング。これはあくまでも連載のなかの「ロードス島戦記」。ひとつの物語の終わりにすぎない。次の物語を書くのはそう、いま読んでいるキミたちなのだ。

ホテル・ロードス

情報の宿

てなことで、長い間つきあってくれてありがとう。もちろんこの宿も今月をもって休業させてもらいます。

では最後のお客さま。ひとりめは大阪府枚方市の末次寛久くん。

「アランの武闘競技会で決勝まで進み〝戦い・逃げる〟と聞かれたときに逃げるを選ぶと、全員ＬＰ１で城からおっぽり出されてしまいます。おまけに病気にかかって全員死亡になっていました。なかなか笑えるでしょう」

これは知らなかった。また「カーラの城にあるマスクオブドラゴンは、戦闘中にはめるとブレスを吐くことができる」んだって。そーなのだ。マジックアイテムは戦闘中に着けると使うことができるのが多い。そうそうマスクの場所は、自分で探すように。

マスクといえば宮城県盛岡市の鈴木寛寿くんからきた情報もそう。

「ミスティでバンパイアを倒して手にしたマスクオブプリーストの使い方。ナイトかスカウトにコモンマジックを覚えさせてから戦闘中に装備すると、マスクがなくてもず〜っとプリーストの魔法が使えるようになる」

残念ながらこのマスクは手に入れてないから、確認ができないんだけどウソじゃないと思うからやってみて。

こんな情報を聞くと、また冒険に出たくなったんじゃない？　そんなひとにはハミングバードから朗報が届いた

すべてを発表できなかったけど、熱心なおハガキをくれたみんなありがとう！

ぞ。『ロードス島戦記』を終了させたひとだけに、認定書「勇者の印」が発行されるというのだ。こりゃ急いで送るしかないナイ！

これが勇者の証だ！

▲応募方法など詳しい問合せはハミングバードまで

ロードス島戦記 III

Record of Lodoss War III

RPG誌上ライブ

作／水野良とグループSNE
画／出渕裕

伊藤くんのオリジナルキャラ"メス切くん"は役に立つ!!

いやー 旦那かっちゃった♡
「てめーなめとんのか」
by旦

コミックコンプ5月号、32P登場!!
伊藤センセイごめんなさい…

©伊藤岳彦

episode IX 反乱の狼煙

ダークエルフに奪われた"魂の水晶球"を探し求める冒険者たちは、邪悪な勢力が支配するカノンの地で、甦った戦士オルソンと劇的な出会いを果たす。
オルソンの情報により、敵の総帥バグナードがカノンの首都に滞在することを知ったスパークは、ついにバグナードとの直接対決を心に決めた。

テーブルトークRPGの実際のプレイを、そのまま誌上再現する大好評連載第9回。はたしてスパークは幸福な騎士となれるのか!?

アルド・ノーバ、妙案を出す事

GM　さーて、いよいよロードス島戦記Ⅲも後半戦に突入だよ〜ん。みんな、がんばってちょ。

スパーク　がんばるも、なにも、こっちは一生懸命やっているんだ。しかし、だれかさんがその苦労を、報われないほう、報われないほうにシナリオを持っていってるんだろうが！

GM　まったく、悪いやつもいたもんだね。

ライナ　なにを、他人事みたいに。

GM　まあまあ、まだ望みがないわけじゃなし。

ギャラック　カノンの首都を落として、バグナードというのをとっ捕まえて、そして、“魂の水晶球”をとり戻せばいいってことさ。

グリーバス　なんだ、カンタンじゃあーりませんか。

リーフ　どこがあ？

グリーバス　口でいうだけなら。

スパーク　なんの、歴代リーダーとちがってオレはもっと理性的なのだ。有効な作戦を考えよう。それを勇気を持って実行すれば、決してやれないことはない。

グリーバス　口でいうだけならね、ホーホッホッ。

スパーク　だぁーっとれ！　こん腐れドワーフが！

リーフ　スパーク君、怖い。

GM　いやあ、彼が荒れたくなる気持ちはよくわかる。なにせ、あたしゃそれを仕掛けた張本人だから、ホーホッホッホッ。

アルド・ノーバ　よし、役立たずのうんちく野郎の汚名を返上するために、わたしが妙案を出すことにしよう。

　バグナードは確かに、“魂の水晶球”を手に入れている。しかし、それを有効に使うためには“生命の杖”と、“ひとつの扉”であるニースが必要なわけだ。ところが、“生命の杖”はヴァリスが所有しているし、“ひとつの扉”と目されるニースも、まだ無事に我々とともに行動しているわけだ。

スパーク　アルドにしては珍しく長い台詞だったが、つまるところ何がいいたいんだ。ずいぶん、外道なことを考えているように聞こえるぞ。

グリーバス　外道も外道。まさか、ニースをおとりに使おうっていうんじゃないでしょうね。

アルド・ノーバ　あ、わかりましたあ？　もちろん、彼女の無事は我々が全力をあげて守らなければならないけどね。バグナードが“ひとつの扉”を目の前にして、それを見過ごすとはおもえないし、これを利用する方法はかならずあるはずだよ。

スパーク　確かに一理はあるが、危険だな。具体的にニース嬢をどうおとりに使えばよいかの方法もわからないし、彼女が我々と共にいることをどうアピールするかも問題だ。

GM　ニースが隣にいるのに、そんな話をよくも平気でできるねぇ。

ライナ　でも、それ以外にいい方法があるかしら。正面から戦うというのは、スカウトのプライドにかけてしたくはないわよ。

グリーバス　リーフをニースに見せかけるというのは、どうでしょう。これなら、失敗しても読者の文句はあまりこない。

リーフ　グリーバス、許すまじ！

GM　オルソンは、お取りこみ中、申しわけないとずいぶん恐縮しながら、ぜひルードの自由軍に協力してほしいと申し入れてくるよ。彼にしてみれば、戦闘力のあるきみたちにルードの反乱の手伝いをしてもらいたいというのは、正直な気持ちだろうからね。もちろん、これはミカさん一行にも、お願いしているんだけど。

　それから、ニースだけど、みんなの勝手な意見に不満のひとつも見せることもなく、わたしでお役に立つならばと、さすがに現役のアイドルらしい台詞をいってるけどね。

スパーク　なんか、ニースの人気を上げる手伝いをやらされたって気がするな。これじゃあ、オレたちは悪者だ。正義の二字はなくとも、せめて悪人とは呼ばれたくはない。

アルド・ノーバ　さっきの意見を取り消してもいいけどね。

スパーク　いや、基本的な考え方はまちがってはいないと思う。だけど、具体的な方法を考えつくまでは、保留ということにしておこう。

ニースには、あなたひとりを危険な目にあわせたりはしませんと、かっこだけはつけておく。

それから、オルソンさんには、協力を約束しておこう。

GM　（こいつ、点数を上げたな）ニースは、小さな声でスパーク君に礼をいう。さて、意見が落ち着いたのなら、オルソンさんご一行とともに、港街ルードにご案内だ。もっとも、いまは確か夜だったから、ここで1泊して、翌朝早くに出発ということになる。それから例のホブゴブリンAはどうするの。

スパーク　面倒だから、切り捨ててしまおう。オレたちのことをマーモ側に知られたくはないし。

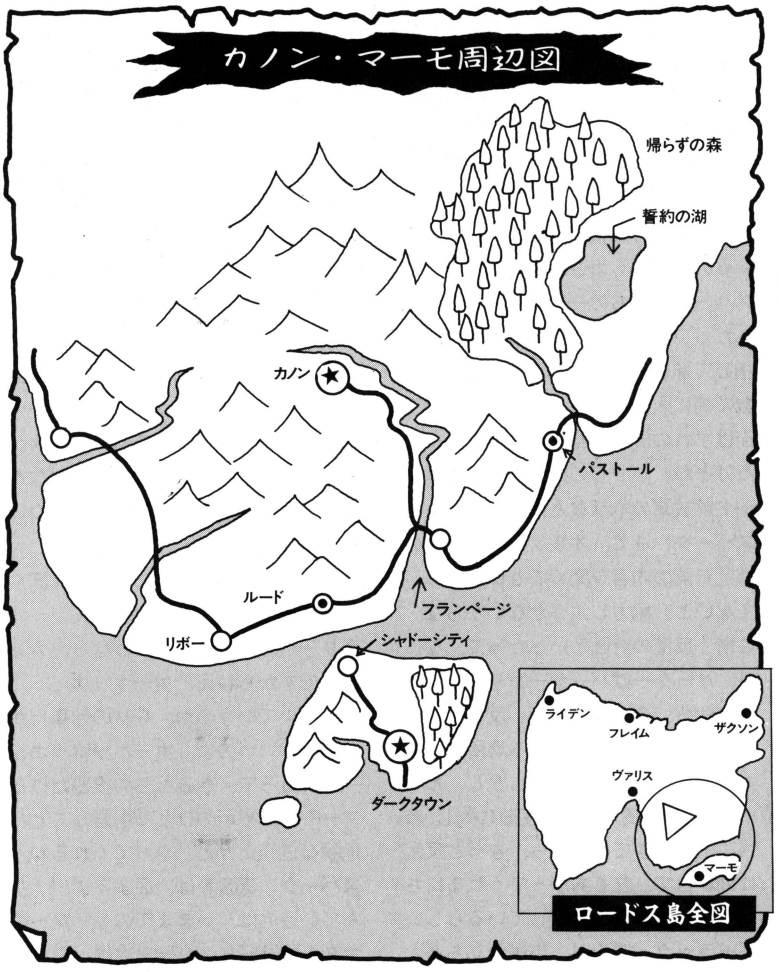
GM　まさしく、正義とは無縁なその決断。

スパーク　正義のためには、自らの心を鬼にしなければならないことだってあるさ。連れて歩くのも危険だし。

ギャラック　じゃあ、バッサリと。ここは、血も涙もない傭兵（ようへい）らしく。

GM　うぎゃああ、痛い！　降伏したのに、殺すなんて！　呪ってやる〜。た、たたってやる〜。

哀（あわ）れホブゴブリンAは、こうして星になったのです。



登場人物紹介 MEMBERS

スパーク

パーティのリーダーで、フレイムの騎士。最近、彼あてに「不幸の手紙」がどんどん来ています

ギャラック

傭兵出身のニヒルな戦士。ＰＣの中で、まともなのは彼だけだ――と人気急上昇中

グリーバス

ドワーフのプリースト。この人のおかげで、種族のイメージも、クラスのイメージもハチャハチャになってしまった

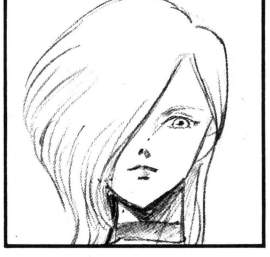
アルド・ノーバ

（肉体的には）最強の魔法使い。ウンチクだけでなく、頭の切れるところも今月披露する

リーフ

人間の母親を捜す、ハーフエルフ。しかし、早く見たいものですねえ、この娘のお母さんの顔を

ライナ



ワンレングスの女性盗賊。彼女の拷問シーンは、もはやこの連載の名物といえよう

ニース

美少女のＮＰＣ。人気投票を見てると、やっぱ読者は、顔さえよければなんでもいいんじゃないの、と思えてしまう

冒険者たち、反乱に加担する事

GM　さて、翌日になった――オルソンらの一行とミカさんの一行、それにスパーク君たちの一行は、みんなで連れだって、ゾロゾロとルードの街を目指して進むよ。もっとも、こんな大人数で街に入るわけにもいかないので、街はずれの廃屋に身を潜めることになるけどね。しかしこの館こそ、実はルード解放軍の本部なんだ。

スパーク　さて、オルソンさんたちの反乱計画の内容を聞くことにしよう。でないと、協力しようがないからな。

GM　反乱の計画といったって、なにせ、リーダーはバーサーカー、オルソンだから、きわめて単純。反乱軍がマーモの警備隊が詰めている場所に強襲をかける、それだけだ。しかし、ルードの市民も、長期に渡る圧政に対し、我慢の限界にきているから、きっと反乱に同調して、立ちあがってくれるにちがいないと彼らは判断しているらしい。

ギャラック　すると、市民が立ちあがらないと、こちらのほうが苦しくなるな。

GM　と一ぜん。革命とは常にそんなものさ。しかし、そこはそれ、反乱軍の中にだって、ちゃんと策士はいる。市民のふりをした戦士が、反乱当日には、ルード街中に散らばっていて、反乱開始と同時に、「反乱軍が決起した。オレもこれ以上、マーモの支配を許しちゃおけん！」と芝居がかった台詞をいって、手近の武器を取って、反乱に参加する事になっているんだ。そういうきっかけさえあれば、市民だって立ちあがってくれるだろうからね。

アルド・ノーバ　ようするに、サクラを使うわけか。群集心理をついたなかなか見事な作戦だね。これを考えついたやつは立派なもんだ。

GM　考えついたのは、もちろんぼくだよ。どうだい、立派だろう。

グリーバス　口でいうだけなら、カンタンですからねえ、ホーホッホッ。

GM　口でいうのが、ＧＭの仕事だからそれでいいのよ、ホーホッホッホッ。――ところで、きみたちの役割だけど、マーモの詰め所のひとつを襲うことだ。危険な任務だけど、やってくれるね。

スパーク　毒食わば、皿までよ！　なんていうのは、いままでのリーダーの台詞。理性的なスパーク君は、これが自分たちの目的の達成のためにも、絶対に必要なことだということをちゃんと理解している。ルードを押えさえすれば、いかにバグナードだって、カンタンにはマーモに帰れまい。

アルド・ノーバ　テレポートの呪文を使われなければね。

スパーク　がちょ～ん、おんおんおん……。これだから魔法使いってのは、嫌いなんだよ。

GM　理性的ではあったけど、魔法は理性の上をいくからね。そこで、彼を脱出させないためにこそ、わたしが役に立つでしょう、とニースは申しでる。バグナードが“ひとつの扉”であるわたしの存在を知ったなら、カンタンにはマーモに帰らないはずです。

アルド・ノーバ　さっきの議論が復活するわけだね。

リーフ　ニースさんって、本当においしい役もらっているわ。

ライナ　じゃあ、彼女に代わってもらいなさいな。わたしは実用的だから、そんな危険な役はごめんだわ。人気より、命。名誉より、金。昔から盗賊の価値観はこうと決まってるんです。それが、とにかく実用的よ。

グリーバス　実用的な人とか、理性的な人とかいるわりに、なかなか使命は達成できませんね。

ギャラック　それは、ＧＭの陰謀だからだよ。ひとつひとつのミッションは確実に成功しているんだから。ところで、ニースをおとりに使うためには、彼女が我々とともにいることをバグナードに知らせないといけないぞ。

スパーク　さっきのホブゴブリンＡを使えばよかったかな。

グリーバス　いや、あの判断は正しかったでしょう。ふつう、映画とかでも正義の味方はけっこう残酷な真似をしていますからね。危険はおかせませんよ。

スパーク　そうそう。ＧＭがよけいな演出をしなければ、目立つこともなかったんだ。

グリーバス　ルードの反乱で、捕虜の何人かにこの情報を与えて解放してやればどうですか。これなら、きっとバグナードの耳に伝わると思いますよ。

ギャラック　それより、我々のだれかが、反乱軍を裏切るふりをするっていうのはどうだい。これなら、危険だけど成功するかもしれないし、バグナードにじかに会える可能性も高い。

アルド・ノーバ　バグナードに会うのはいいとしてだね、我々で勝てるかね。

ギャラック　それが問題だな。

GM　という問題が出たところで、きみたちに経験点を与えておこう。いま

まで海賊やホブゴブリン退治などの軽いミッションをこなしてきたからね。コンピュータ・ゲームだったら、ただのランダム・モンスターだけど、ロードス島戦記はキャンペーン・ゲームだから、ゲームの進行にともない、プレイヤー・キャラクターにも強くなってもらわないといけないからね。それぞれをミッション解釈したってかまわないはずさ。

ということで、ミッション経験点に、モンスターの経験点を加えて——と。全員軽く１レベルは上がる点数のはずだけど。

グリーバス　このあたり、ロードス島戦記のコンピュータ・ゲームと感覚的には同じですね。１ミッション、１レベル。

GM　そりゃあ、同じ人間が、同じコンセプトでつくっているからね。コンピュータ・ゲームをやったことのない人、ゴメンナサイ。

スパーク　——じゃあ、レベルが上がったところで、とにかくルードの反乱から片をつけよう。それから危険を承知のうえでバグナードに会ってみよう。

グリーバス　誰が裏切者になりますか。

ギャラック　全員で裏切ったふりをしても別にかまわないんじゃないか。どうせ、ひとりで来ようが、複数で来ようが、バグナードほどの男なら、怖くはないだろう。

ルードでの反乱が成功したあとで、オレたちが裏切るというのは、絶対に不自然だ。しかし、だからこそ逆に、オレたちの裏切りを策略だと思わない可能性だってある。

スパーク　そう、策士は策に溺れる。これはパターンだ。本当にこのパーティは、知将が多いぜ。

GM　ぼくがパターンって言葉に弱いのを知っての台詞だな。でも、ぼくがパターンを好むのは、ゲームの場合パターンどおりにいかないと、プレイヤーが困るからだよ。でないと、プレイヤーがどう行動していいのかわからないでしょ。

スパーク　だから、それが悪いとはいってない。

グリーバス　それどころか、正論ですよ。みんな、メモしておくこと。意外な真相っていうのは予想外であって、なおかつ納得できて、はじめてそう呼べるんですよ。予想外で納得できない真相というのは、たんにめちゃめちゃなんです。

リーフ　まじめな話になると、弱いリーフちゃん。あたしって、本当にただのにぎやかしね。

GM　今回は男のプレイヤーは、ベテランがそろっているからね。リーフちゃんもライナさんも健闘していますよ。

スパーク　と、話がまとまったんなら、反乱の当日まで、ここで待機していてもいいな。

GM　さて、ＮＰＣパーティのミカさん一行だけど、平和を愛するミカさんは、みんなの考えを理解したうえで、やはり争いをしたくはないと発言する。

スパーク　なにをいまさら。しかたがない、ここはイラストレーターのおかげで超美形戦士に設定してもらったスパーク君が、騎士の信念を武器に説得しよう。

GM　じゃあ、スパーク君の雄弁があったってことで、彼女らも反乱に参加させよう。小説なんかでは、盛りあがるところだけどね。

グリーバス　ゲームと小説のおもしろさはちがいますからね。ぼくらは、うまく台詞をしゃべることだってできないんですから。演劇ふうにやっても、おもしろいわけがありません。

GM　そうなんだよなー。やっぱり、プロには勝てないよ。ぼくはこの前、ロードス島戦記のカセット文庫のアテレコ現場をじかに見せてもらったけど、声優さんの迫力には圧倒されたもの。ぼくらは普段どおりに会話すればいいんだよ。それを頭の中で小説なり映画なりの１シーンに置き換えて、各人が楽しめばいいんだ。大切なのは、演技力ではなくって想像力さ。みんながまじめな顔をして、ヘタな芝居をやっていたって、はたから見てると陳腐なだけだよ。もちろん、それがひとつのＲＰＧの遊び方だとは思うけれど、ＲＰＧを映画や演劇のようにプレイしても、本物には絶対に勝てない。むしろ、ＲＰＧ独自のスタイルで遊ぶべきじゃないかな。ぼくにいわせれば、それはいかに想像力を発揮するかってことさ。演技や演出には、才能が必要だけど、想像力はみんなが日ごろから鍛えているはずだからね。少なくとも、ＲＰＧが好きな人ならそのはずさ。

グリーバス　これまた、名言。今回はメモしなければならないことが多いです。

GM　ということで、今回はＧＭのコーナーはパスしたいと思います。みなさん、申しわけありません。

黒の導師との対決、間近に迫る事

ライナ　そういうオチだったわけね。

GM　――コホン。さて、ゲームを進めよう。ミカさん一行と、オルソンの主力軍、それにきみたちを加えて反乱の総勢はおよそ300。敵は1000人近くの警備兵がいるそうだけど、そのうちの200人ほどが、ホブゴブリンやオーガー、ダークエルフといった主力どころ。傭兵や冒険者、それにカノンの元騎士などで構成されている反乱軍のほうが質的には優れている。もっとも、ゴブリン、コボルド、それに人間の悪党を含めた数の力だって、あなどることはできない。この雑兵らが態勢を整える前に市民が立ちあがらなければ、反乱は失敗するだろう。しかし、市民の数は万の単位だ。そのうちの1割ほどが立ちあがるだけで、反乱はまず成功するといっていい。オルソンは8割ぐらいの確立で成功すると見ている。もっとも「なにせぼくは不幸だからね」となかなか頼もしいことをいっている。

グリーバス　あ、お気遣いなく、こちらのリーダーだけでも十分に不幸ですから。

GM　それは助かる、とオルソンはいう。

ライナ　何が助かるのよ。

GM　失敗したときの責任追及が、だろ。

スパーク　げーっ！　失敗したらオレのせいかよ。

リーフ　スパーク君、不幸。

ライナ　リーダーなんだから、当然よ。それがいやなら、失敗させないことね。

スパーク　と、いってもこればかりは、状況しだい、相手しだいだもんな。我我が襲撃する詰め所には、いったい何が詰めているのかな。できれば、見取り図だって欲しいけれど。

GM　はいな。今回は珍しく用意してあるんだよ～ん（と、スパークに見取図を渡す）。で、相手はオーガーが2匹。ホブゴブリンが3匹。それに、これが隊長なんだけど、ダークエルフが1匹だ。それに人間がひとり加わっているんだけど、これはどうやらファラリスのプリーストらしい。いわゆるダーク・プリーストね。

スパーク　侮れない相手だな。なるほど、レベルを上げさせたわけだ。

GM　この反乱に成功したら、もう一度ミッション達成の経験点を上げるからねー。

グリーバス　いまは全員3レベルですから、ちょうど4レベルでバグナードということになりますね。相手の魔法を封じないことには、勝てそうにもありませんね。

アルド・ノーバ　“ワンド”が必要だね。

スパーク　それは反乱に成功してから心配しよう。ところで、反乱の決行時間は？

GM　明後日の正午さ。ところで、この館はカノン王国が健在なころの貴族の別館でね、市内にある本館と地下道でつながっているのさ。本館のほうもルード自由軍の人間が押えているから、ここから出入りすれば安全に市内には入れるらしい。で、きみたちが各詰め所を襲撃しているあいだに、ルードの市街に集結している本隊が街の門を破って突入するという寸法さ。くわえて、港の船には別働隊が侵入して、手当たりしだいに船に火を付けていく段取りになっている。

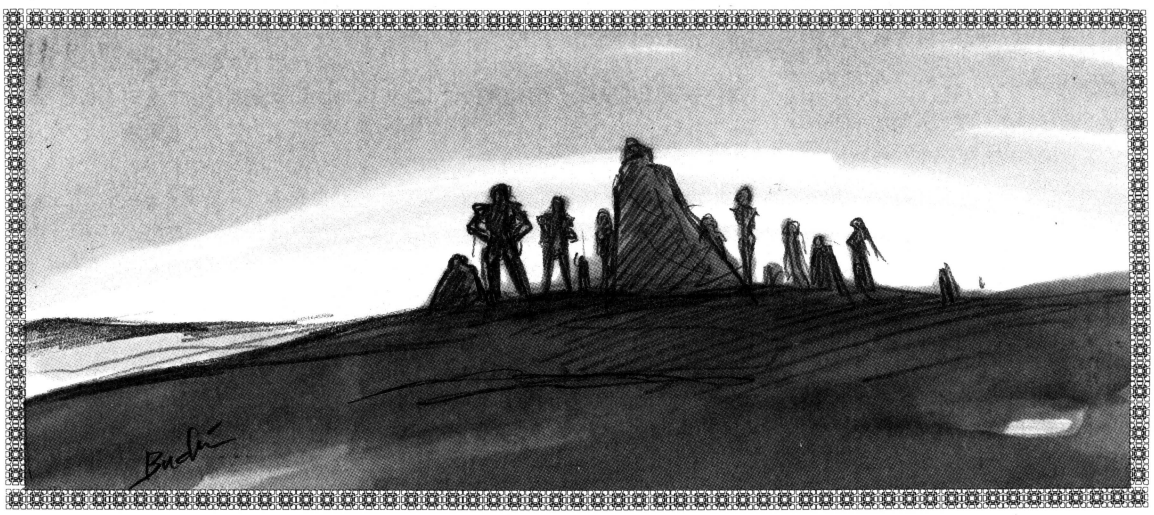
ライナ　組織的ね～。

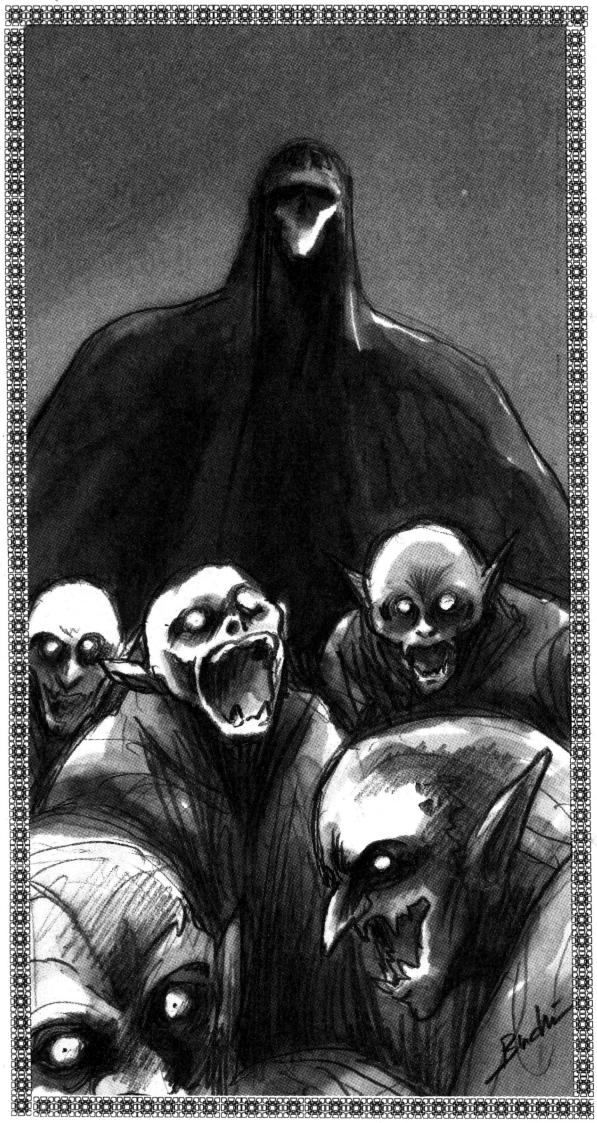
GM　でも、結局のところ市民の支持が得られるかどうかで決まるんだからね。ノリが大事なんだよ。ここいらの単純さが、ファンタジー世界のいいところだね。

スパーク　そろそろ当日になってもいいぜ。

GM　と、いうところで悪いけど、今回はこのへんでね。とにかく、次回は戦争だ！

――カノンの運命を変える決戦に偶然にも巻きこまれることになった、スパークたち一行。不幸の代名詞スパークの参加により、反乱の行方はいよいよわからなくなった。しかも、使命達成のためには、黒の導師バグナードとの対決が避けられそうにもないのだ――





ロードス島だより

アローハッ、失われた古代王国の廃墟のよーな家に棲んでいる、ＧＭこと哀愁のゲームマスターです。

さて、先月号で、皆さんから寄せられた読者参加イベントのアイデアをブァーッと紹介……という予告をしましたが延期となりました。とゆーのも、読者の皆さんから、質問やらなんやらのおたよりがドンドン来てまして、そのフォローを今月させてもらいます……ゴメンチャイ。

まず、ＮＰＣパーティのリーダー、ミカ・ヤハウェの生みの親、消片隆之さんの伝達。ミカの病気が治らないのは、彼女の体質そのものが病気の原因で、病原を絶つ＝彼女を殺す、ということになるからだそうです。

ロードス島戦記の同人誌を出すので作者の了解がほしい――と、川崎市の鏑木さん。了解もなにも、ドーシドシ出してくださいな。でも、完成したら１冊ちょーだいね。

ダークエルフをコケにしたのはゆるせん！　と、自慢のダークエルフ兄弟をしたがえ、挑戦状を送ってこられた大阪の貞原さん、あやまりますから、決闘だけはカンベンして、戦争反対！

ロードス島ⅢのＲＰＧシステムを早く公開せい！と、大阪の長尾さん、天馬の森のエルフさん、ほかたくさんの皆さん。もうすぐ、アッと驚く形で出せそうです。もうちょいお待ちを。

川崎市のダレットさん。あなたの手紙はキッチリ読んでますから、浮気はしちゃダメよ。

というわけで、今月はおしまい。皆さんのおたより、まだまだ待ってますからヨロシク！

ロードス・ワールド

ロードス島は成長して、世界が広がっています。

本誌連載の「ロードス島戦記」を読むだけじゃ物足りない！というファンの皆さん、ロードス島戦記はそんな要望に応えるよう、ちゃんと成長していますよ。

ご存じ小説は２巻出ましたし、ゲームは大好評。そして、いよいよ新展開！　オリジナルストーリーでカセットブック、ゲームからはゲーム・サウンド・ミュージック、さらに現在、フィギュアが製作進行中というから、もうめいいっぱいロードスにはまってくれてＯＫなのだ。

小説

〈本誌連載では知られざるエピソードが満載〉　角川文庫／第１巻430円、第２巻500円（共に税込み）

ゲーム

〈ロードス島戦記Ⅰをベースにつくられた人気ＲＰＧ〉　ハミングバードソフト／ＰＣ98用２枚組/9,800円(税抜き)

カセット・ブック

〈小説ロードス島戦記１のオリジナル・インサイドストーリー「眩惑の魔石」〉　予価1600円(税込み)／近日発売

ミュージック

〈ハミングバードのゲームの中の使われたサウンドをアレンジした、ゲーム・ミュージック集。サウンド・パフォーマンスも入っているぜ〉　ビクター／ＣＤ：2,627円、ＬＰ：2,348円、テープ：2,359円（全て税込み）／４月21日発売

クロちゃんの

RPG千夜一夜

VOL.20

The Thousand and One Nights

日本のRPGとは？

黒田幸弘

ふと気がつくと「千夜一夜」も20回目。RPGについて思いつくまま語り明かした夜は百と十夜を越えてしまいました。今月は少し趣きを変えてジャパネスクな話題をどうぞ。

イラスト／中野豪

第111夜 日本のRPGについての一考察

やれやれ、苦労したけどやっと『クロちゃんのＲＰＧ見聞録』が完成しました。これも読者のみなさんのおかげです。どうもありがとう。

(編注：『クロちゃんのＲＰＧ見聞録』は富士見ドラゴンブックシリーズ・文庫版から好評発売中です。みなさん、ぜひ買ってくださいね！)

もともとはコンプティークに連載した『クロちゃんのＲＰＧ講座』なんだけど、全体の半分くらいを修正したり、新たに加筆したりしたから、ほとんど別な話になってところもあるんだ。よろしかったらぜひ読んでください。

それにしても、こういった「ＲＰＧエッセイ集(？)」のような本が出せるようになるとはねえ。日本のＲＰＧもずいぶん広がったものだなあ。ファンタジー小説もさかんに出ているし、数年前とはまるで時代が変わってしまったみたいだよ。

ところでいま「日本のＲＰＧ」と言ったけど、これってちょっとおもしろい言葉だよね。だって同じ言葉に、３つの意味があるんだもの。ひとつはいま使った「日本でのＲＰＧの状況」という意味だけど、「日本でデザインされたＲＰＧ」という意味にもとれる。そしてもうひとつは、「日本を舞台にしたＲＰＧ」という解釈ができるわけさ。

なんてことを考えていたら、ちょうど連載の打ち合せの日。いろいろアイデアを出したけど、どうもこの「日本のＲＰＧ」が、いちばん良さそうなんだ。しかしそうはいっても、解釈のしかたによっては、ぜんぜんちがった話になってしまうなあ。

となれば、いちばん書きやすい話にしてしまおう。「日本でのＲＰＧの状況」は、ちょっと調べるのが難しいし、「日本でデザインされたＲＰＧ」は、別の雑誌で特集されていたっけ。となればこりゃ「日本を舞台にしたＲＰＧ」しかないぜ！

第112夜 海の向こうから見た日本

この「日本を舞台にしたＲＰＧ」というのは、じつはけっこう古くからあるんだ。そもそもアメリカでは「ブシドー(武士道？)」とか「ランド・オヴ・ライジング・サン」などといった、中世(？)日本を舞台にしたＲＰＧが10年以上も前から出ているんだよ。もっともその内容はといえば……。まあ、アメリカン・ニンジャ映画とたいして変わらないけどね！

どのゲームも、だいたいがファンタジーＲＰＧの変形として、日本の歴史を利用しているんだ。キャラクターは武士や忍者、それに盗賊や僧侶といったクラスに分かれて、天皇や貴族・大名の支配する日本をうろつきまわり、上はヤマタノオロチから下はノッペラボウまでの、いろいろな妖怪変化と戦う、というわけさ。

とにかく社会概念や風俗は、いいかげんなところが多かったけど、妖怪や怪物などについては、いろいろ苦労して調べてあったなあ。河童はもとより鬼子母神まで、ちゃんと説明してあったもの。

まあそれに、この手のＲＰＧで、社会概念や風俗がおかしい、と言っちゃダメなんだろうね。たしかにアメリカ版の日本世界は、神話時代から戦国時代までが混然一体となってるから、事情を知ってる日本人にとっては、とてもおかしな世界なんだ。だけどそれじゃファンタジーＲＰＧの世界はといえば、こちらだって西洋の古代と中世をごっちゃにした、わけのわからない世界だもの。ようするに本当の日本（あるいは古代の西洋）ではなくて、ゲームのためにつくられた日本風の世界、として考えるのが正しいんだと思うよ。

それにボクはボードゲームの『サムライ』を知ってるから、こういったＲＰＧくらいでは怒る気にはなれないよ。一応シミュレーションと言ってるくせに、この『サムライ』というマルチゲームは、なんともはやすごい内容だったんだ！

まずはプレイヤーの目標である天皇、これが京都じゃなくて飛騨（岐阜県）の山奥にいるんだね。皇太子は皇太子でなんと石見（島根県）にいるし、また三種の神器は、なんと江戸にあるんだ

からねェ。そのほかの内容もめちゃくちゃで、たまに京都でお花見の会が開かれて、これに参加できない武将はハリカリ（ハラキリのこと）をしてしまうんだ！

元は突然襲ってくるし、意味もなく秀吉の朝鮮遠征が始まるし、津波や火事で城や町が全滅するし、もうギャグとして笑うしかないゲームだよ。

まあ、そんな『サムライ』から見ると、ＲＰＧのほうはずいぶんまともなほうじゃないかな。まあしょせんはアメリカ人、あまり多くを期待してはいけないね。

第113夜 サムライRPG！

しかしアメリカ人を非難してばかりでは、いささか不毛である。それじゃそもそも日本では「日本を舞台にしたＲＰＧ」はつくられているんだろうか？　うーむ、これが難しいんだなあ。日本を舞台にするといっても、なんせ歴史が長いから、どの時代をとるかによって、いろいろなタイプのゲームがつくられるからね。

そうだなあ、とりあえずアメリカ人の好きそうな、サムライやニンジャが出てくるタイプのゲームを、ファンタジーＲＰＧの向こうをはって、〝サムライＲＰＧ〟としよう。適切（だかどうだか自信はないが……）な名称がないと、混乱を起こすからね。

さて名付けたのはいいけど、このサムライＲＰＧは、まだ日本ではつくられてないようなんだ。すくなくとも発売されたゲームの中にはない。時代設定としてはだいたい戦国時代、浪人や忍者をキャラクターにして、密教や切支丹の魔法などをアレンジすれば、それだけでもうＲＰＧの世界になりそうなんだけどなあ。

まあ、なにしろＲＰＧといえばファンタジー、という状況だったからね。アメリカ人なら〝エキゾチックな世界〟ということでひとまとめにできるけど、日本人にとってこのサムライＲＰＧは、気楽にプレイするには、ちょいとリアルすぎるのかもしれないなあ。

あ、そうだ。そういえば『ウィザードリィＲＰＧ』のサプリメントには、〝ヒノモト国〟とかいう変わった種族の紹介があるそうだけど、これがひょっとしたら日本でのサムライＲＰＧ第１号になるのかもしれない。やっぱりサムライＲＰＧは、アメリカが本家なのかな？

第114夜 水戸黄門こそRPGだ！

「ふーん、そうなんですかァ。日本のゲーム界も、ずいぶんなさけないんですねえ！」

突然、横から声がしたんでびっくり。おやおや、Ｓ君じゃないか。

「やあ、おひさしぶり。しかしなんで突然怒りだしたんだい？」

「だって日本でも、けっこうＲＰＧがつくられてるんでしょ。それなのに日本を舞台にしたＲＰＧはないんですか。まったく日本のゲーム界は、いったい何をやってるんだろう！」

「うーむ、お怒りごもっとも。しかし日本のゲーム界といわれると、ボクもその一員だしなあ」

「そういえば……そうですね」

「それにサムライＲＰＧがゼロというわけではないんだ。純粋な作品ではないけど、ちょっとアレンジすればプレイできる、というものはあるよ」

そうなんだ。本体は別なＲＰＧでもうまくやれば別のテーマにも使えるんだ。このあたりＲＰＧは便利だね。

「へえ、何ですか？」

「水戸黄門だよ」

「それじゃ水戸黄門のゲーム、というよりサプリメントが出てるんですか？」

「うーん、そうじゃないんだな。まだ雑誌記事だったり、企画中だったりするんだけど、このゲームをアレンジすれば、水戸黄門ができますよ、っていうわけなんだ」

「なるほどねえ。まあ、考えてみればまだサムライＲＰＧは、テーマとしてはマイナーですからね。単独のゲームとしては出せないのかな」

「たぶんそんなところだよ」

「でも、なんで水戸黄門なんです？」

なんで、といわれても困るなあ。まあ水戸黄門はみんなおなじみの話だし、いろんなキャラクターがいるし、それ

なりに舞台が整っているからじゃないかな。

「まあ、戦士は助さん、格さんがいるし、盗賊もいるしなあ。でも黒田さん、魔法使いがいませんよ！」

「魔法使いはいないけど、マジックアイテムはあるぜ」

「マジックアイテム？」

「葵の印籠だよ！」

あの葵の印籠は、相当に強力なマジックアイテムだよ。だってどんな敵でも、ほとんどがその場で降参してしまうんだもの。ただし悪の親玉は、ヤケをおこして斬りかかってくるから、こ

いつらには効果がないみたいだね。

「うーん、なるほど。そうなると遠山の金さんの桜のいれずみも、マジックアイテムですか？」

「あれはマジックアーマーの一種じゃないかな」

「……！」

「まあ、そんなところだな。水戸黄門はなかなかＲＰＧしてるんだよ」

「でも、ボクはもっとまともな話のほうがいいですけどね」

「おいおい、それじゃＳ君。もしきちんとした戦国時代や江戸時代の日本のＲＰＧがあったとして、きみはそれを使って、水戸黄門以上のプレイをする自信があるのかい？」

第115夜 問題はプレイの中身だよ！

さすがにこの質問は難しかったみたいだね。でもこれがいちばんの問題なんだ。どんなにきちんとしたＲＰＧのシステムを使っても、そこでやってるプレイの中身が問題なんだな。

たとえば水戸黄門は典型的な勧善懲悪パターンだよね。だから頭のいい人には馬鹿にされやすい。でも水戸黄門のパターンは、「人間はだれでも勧善懲悪ものが好きだ」という点をみごとについてるんだ。そのうえ話が明快でわかりやすいのなら、何も言うことはないじゃないか。ちょうどファンタジーＲＰＧで、ダンジョンにもぐって悪い怪物を倒し、その宝を手に入れるという〝黄金のワンパターン〟と同じで、こういう話は誰がやってもそれなりに楽しめるんだよ。

「なるほど、そうですね。確かに水戸黄門とはちがった楽しみがなくちゃ、わざわざ複雑なＲＰＧを新たに覚える意味がないですね」

「そういうこと。しかしね、日本のＲＰＧプレイヤーたちは、時代小説はまるで読まないみたいなんだ。だからサムライＲＰＧをつくったとしても、プレイの内容は水戸黄門のパターンからあまり進歩しないと思うよ」

「となると黒田さんの考えでは、サムライＲＰＧをやるには、プレイヤーに予備知識が必要だ、というわけですね」

「そう、ただしアメリカ版のようないかげんなＲＰＧなら、別に知識はいらないよ」

「どんな知識がいるんですか？」

おやおや、はりきってるな。自分でＲＰＧをデザインするつもりなのかな？

「そうだねェ、単発のシナリオだけじゃ、そのうち飽きがくるから、やっぱりキャンペーンのネタだろうね。御家騒動なんてのはポピュラーだよ」

「御家騒動ってのは、大名の跡取り争いでしたっけ？」

「そう。最近の研究では、善悪の評価が逆になったりするんでややこしいけど、まあ悪い家臣が殿様を暗殺して、藩の実権を握ろうとする、という単純なパターンだね」

「なるほど」

「それから道中記というやつがあるな」

「〝弥次喜多道中記〟ですか？」

「ちょっとちがうんだ。〝銭形平次〟の作者の野村胡堂に『三万両五十三次』という本があるんだよ。幕末の話でね。幕府が朝廷を懐柔するために、役人が三万両のワイロを持って東海道を旅するんだけど、勤王派がこれを奪取しようとして、道中でいろいろな騒動がおきるんだ」

「ふーん、なるほど」

「それから伝奇小説パターン。国枝史郎の話なんか最高だね。伏線をはりすぎて収拾がつかなくなることが多いけど、『蔦葛木曾桟』とか『神州纐纈城』などは、なかなかの不気味な傑作だよ」

「難しい字ですねえ！」

「それから吉川英治の伝奇小説、山田風太郎の忍法小説、柴田練三郎の剣豪小説などは、どれも参考になるんじゃないかな。ただ……」

「ただ、なんですか？」

「問題は、現在でも入手できるかどうかだな」

そうなんだ。日本の大衆小説というやつは、いちど絶版になってしまうと、古書店で探さないかぎり、なかなかお目にかかれないんだよ。困ったもんだ。

でも、べつにこれらの作品を読まなくても、ちゃんと伏線を張り、壮大なロマンを感じさせるストーリーなら、なんでもいいんだけどね。

なにしろ明治のころ文豪と呼ばれた黒岩涙香は、翻訳ならぬ翻案小説ばかりを書いていたんだ。デュマの『モンテ＝クリスト伯』が、いまでも『巌窟王』と呼ばれるのは、この黒岩の翻案版のタイトルのせいなんだ。だからきみたちがＲＰＧのシナリオをつくるときに、外国の小説を日本に置き換えるのもひとつの手だよ。

「なるほど、参考になりました。ボクも日本の小説を探してこよう」

「そうしなさい」

「そのあとでサムライＲＰＧをじっくりとやりたいから、読み終わるころまでにつくっておいてくださいね」

第116夜 現代日本は悪の巣窟？

さて、サムライが出てこない時代、つまり現代の日本を舞台にしたＲＰＧ

にもふれておこう。こいつはけっこう出てるんだ。もっとも生活感あふれるＲＰＧ、というわけではないけどね。

たとえば『ＷＡＲＰＳ』。最近はファンタジーのサプリメントが多いけど、もともとはＴＶアニメのヒーローをプレイするＲＰＧなんだ。以前にも紹介した『ナイトメア・ハンター』は、やはりアニメっぽいのりのＲＰＧで、悪夢を退治するというホラーもの。そして最近になってやっと出たのが『ルール・ザ・ワールド』。特撮ヒーローものＲＰＧ、というのが基本だよ。

しかしこうしてみると、さすがに現代はモノカルチャーの時代だけあって、これらのＲＰＧはいちおう「日本が舞台」なんだけど、そこが東京でもニューヨークでも、たいして変わらないんじゃないかな。などと思ったボクが、そのことについて質問をしたら、作者のひとりからこんな答えが返ってきた。

「まあ、場所はどこでも同じなんです。だけどあれはプレイヤーのためなんですよ。いま生活している場所でプレイしてることにするなら、貨幣価値を含めたすべての常識が、そのまま使えるでしょ」

なるほどねえ。まあそういう考えもあるかな。しかし……まてよ、すべての常識がそのまま通用するなら、この『クロちゃんのＲＰＧ千夜一夜』で、ボクがわざわざ解説することなんて、なにもないじゃないか。ネタ切れになってしまうよ！

みなさん、常識のちがう世界へ行ったときのカルチャーショックも、なかなか楽しいものですよォ！

第117夜 北斗神拳の伝承者

ボクがいままで書いてきた、日本を舞台にしたＲＰＧは、みんなちゃんと発売されたものばかりなんだ。でもゲームにもアングラの世界があってねえ。だいぶ前のことなんだけど……。

●

「黒田さん。おひさしぶり」

「やあ、故郷はどうだった？」

「休みの間は、けっこういろいろと遊んでましたよ。そうそう、このゲームを知ってますか？」

そういって１冊のコピーを取り出したんだ。

「どれ、なにっ、『北斗の拳』？」

「ちゃんとしたメーカーのゲームじゃないんですよ」

あたりまえだ。ちゃんとした会社が、コピーをとじたゲームを売り出すかよ！

「しかし字が薄いねえ」

「だいぶコピーを重ねてますからね。これを故郷でやったんです」

「どんなゲーム？」

「いちおうＲＰＧというふれこみですけど、戦闘が中心のゲームですね」

「まあ、そうだろうなあ。なにしろ原作があれだからなあ」

たしかこのころは、『北斗の拳』がブームになりかけた時期だったね。

「まずキャラをつくりましてね。それからいろいろな流派にいって学ぶんです。こいつは……」

といってキャラクターシートを１枚出してきた。

「北斗神拳でかなりのところまで進んだあと、南斗聖拳もかじりましてね。まあまあのキャラですよ」

うーむ、そう言われても、ルールを知らないから、いいキャラかどうかわからんぜ！

「それで、そいつはゲームではどうだったんだい？」

「まだ、１回冒険に出ただけですけど、最初の敵の野盗を倒して、２人目との戦いで怪我をしたんで、途中でひきあげたんです」

「野盗って？」

「このゲームでは、プレイヤーがつくったキャラがゲーム中に死ぬと、すべてマスターに召し上げられてしまうんですよ。そして野盗として、こんどは敵になって登場するんです」

「死にやすいの？」

「もう、むちゃくちゃ。だから世の中には野盗が増えるばかりですよ」

ふうむ、なるほど、変わったゲームだなあ。

「誰がつくったの？」

「それがわからないです。なんでもこの作者は、毎週『北斗の拳』を研究して、新しい技が出るたびに、ルールを追加して送ってるんだそうですよ」

「送るって、どこにだい？」

「ああ、そうでした。このゲームには、北斗神拳の正当な伝承者というのがいましてね。キャラクターをつくって北斗神拳を学ぶときに、20面ダイスをふたつ振って、00がでたらそのキャラクターが北斗神拳の一子相伝の伝承者なんですよ」

「そりゃおもしろいルールだね！」

「この北斗神拳の正当な伝承者をつくったプレイヤーは、ルールのコピー一式と、その後に出る追加ルールを送ってもらえるんです。もっとも最後のほうの伝承者は、中間に何人も入るから、追加ルールを手に入れるのはだいぶ遅くなりますけどね」

「ふーむ、なるほど。しかしきみがコピーを持っているということは……」

「ええ、そうなんですよ。このキャラクター、森沢優が第４代の北斗神拳の正当伝承者なんです」

そういって彼が見せてくれたキャラクターシートには、アニメ雑誌から切り抜いた、クリーミィマミの絵が貼ってあったんだ！

RPG FAN CLUB ファン倶楽部

3月号で女の子のお便りを載せたら、反響が大きいこと。女性プレイヤーはまだまだ数が少ないからなぁ。えっ、純粋に彼女の意見に同感だったからだって？　それはわかる！　でも住所は教えないよん。

送り先

〒102 千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
RPG-FAN-CLUB係

▲東京都／きり・こぼし
※RFCに記念品みたいなのがあるといいのに…だって。考えてみるか

ファンタジーならデミヒューマン特集！

ファンタジーならではのキャラクターといえば、やっぱりデミヒューマンたち。人間とはちょっぴり異なる世界に住んでいる彼らの魅力について語ってみようか。

▲東京都／EXA
※ドワーフがエルフを嫌う理由がわかったぞ

▼兵庫県／米々竜
※それでも見捨てられないあたりが不思議な魅力

▲京都府／鬼丸
※大きくなってもやっぱりお荷物だったりして。でもかわい♡

▲宮崎県／バズ・ラバルグ
※首をしめてるあたりが愛情表現でしょうか

▶熊本県／聖梵美勤
※ドワーフのくせに足が長くてかっこいいぞ

▶山口県／富村ちかし
※やん、パパおひげがくすぐったいってかぁ

『ロードス島戦記2』発売記念
『ロードス2』名場面イラスト特集をやろう

◀愛知県／R.N

前回もやったのでお分かりだと思う。小説版を読んで感動したシーンを絵にしてくれ！

というわけでちゃっかり宣伝
ロードス島戦記2
—炎の魔神—

水野良著・角川書店（文庫版）

パーン＆ディードリットのファンは瞳をうるうるさせて読んでいる！　水野先生、ありがとう。これからもどんどん書いてね。

もちろんこっちも忘れちゃいけない
クロちゃんの
RPG見聞録

黒田幸弘著・富士見書房（文庫版）

本誌で連載された「クロチャンのRPG講座」を大幅加筆、新構成で単行本化！　RPGファン必読のおもしろエッセイ集だ。

RPG☆フリースペースよろしくぅ！

最近このコーナーも少しずつ活性化してきているみたいでうれしいな！　プレイ中にふと思ったこと。いま凝ってるシナリオなど、もっと聞かせてくれ。

▲静岡県／図星毛波
※オリジナル・ストーリー作成に燃える諸君、がんばろうぜ！

◀三重県／R. Fish
※モンスター特集そのうちやるからよろしく

▲神奈川県／やまとかえで
※傷心のかえでくんに励ましのお便りを……？

代表
3月号のやまとかえでさんへ
◀大阪府／るーふぁす
※趣旨賛同のハガキが多数きてます。パーティ内恋愛も結構あるみたいだよ

▲熊本県／らがー
※あえて考えたくはない光景だなあ……

わたくしの主張っ

●神奈川県／大堀淳

最近よく見かけるＰＣで、妙に過去の経歴にこだわっている人が多いんですよね。それ自体はちっとも悪いことではないんですけど、ひどいのになると、竜族の血を引いていて不死だの。王族の正当継承者だの、ほとんど自分勝手の極み。これってひどいものになると、せっかくつくりあげた世界設定をぶち壊してしまうほどになるんですよね。

ＧＭからの注文としては、性格や主張は自由にしてかまわないけれど、そういった経歴のたぐいはキャンペーンやワールドとの調和を考えて、慎重に決定してほしいんです。

３月号のやまとかえでさんの主張を読んで、基本的には趣旨に賛成ですが、ＧＭの立場からひと言付け加えさせてもらいました。

※ＲＰＧはひとりで行うものではない。ＤＭとＰＣ互いの調和でよい冒険を！

モンスター百物語

その18

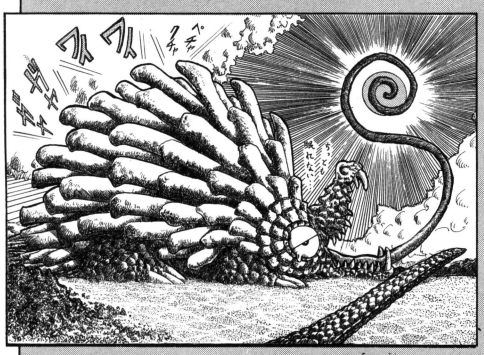
コーロモドモの巻

イラストと文
大野真実

南アフリカ・トランスバールのゾト族は、神話の時代に存在したとてつもなく大きな怪物・コーロモドモの話を伝えている。

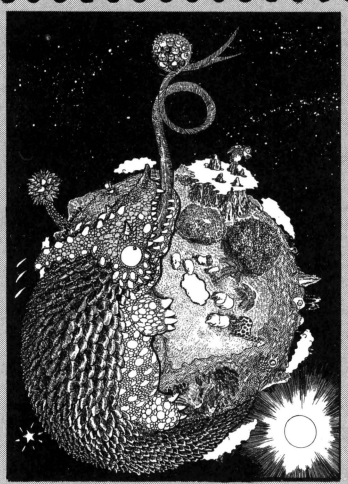
コーロモドモは体中がワニのような鱗(うろこ)でおおわれた怪物で、１マイルもあるまっ黒い舌と地の果てまでもとどく尻尾をもち、口は荷を積んだ牛車でもひとロで呑みこんでしまうほど巨大だったという。

彼はあちこちと這(は)いまわり、ばかでかい舌で人間や動物をとらえてはあんぐりとあけた口の中へもっていく。人や家畜はすべて彼に呑みこまれ、町や村はジャッカルや蛇どもが棲みつく廃墟となってしまったという。

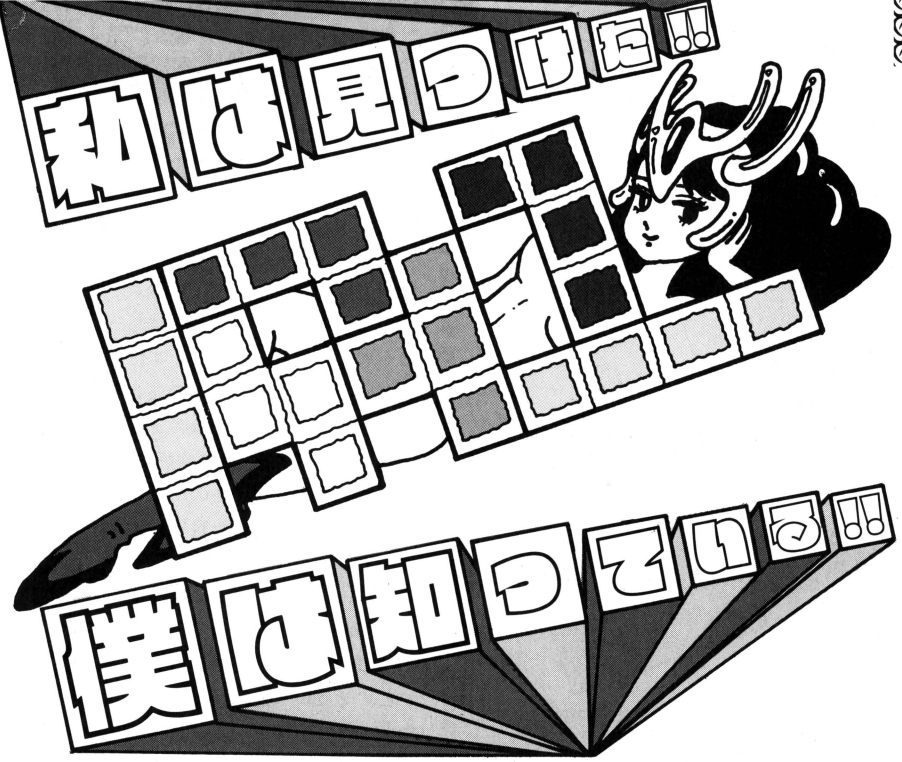


しかし、ただひとりの女性が森の奥の茂みに隠れていて助かった。彼女は神の子を生んだ。その子供は知恵と勇気をそなえた少年へと成長し、鉄の武器をつくりだす。それを使って彼は食べすぎて動けなくなった怪物の舌を切り、目を潰(つぶ)して切り殺し、その腹を切り裂いてすべての人々を解放したのである。

――南アフリカ・ゾト族の伝承より



〈参考文献〉
『新編世界むかし話集９――アフリカ編』
山室静・編著／社会思想社・現代教養文庫



そーか、そーだったのか、㊍です。毎回、書き出しのコトバを変えてると、ついにネタがなくなって、こーゆー意味不明の発言をしてしまうのである。許せよ。んなワケで、今月も楽しい㊛ワザ発見報告、ひとつバァーッといってみたいな、よその国、ときたもんだ。キミたちから送られてくる㊐・㊜・㊘・㊗・㊙情報は、いーかげんな（ウソだよ）審査のうえ、このページに採用された人は「大江戸情報網」のメンバーに登録されて、そのうえプレゼントまでもらえるワケだね。ま、くわしい話は、P・230を見てちょーだい。みなさんの情報を、㊍は、心から楽しみにして待ってるんだぞ。ガンバ！

秘技!㊐情報

ティル・ナ・ノーグII

PC9801シリーズ

愛知県名古屋市　入谷和秀

その１.やったね！　復活ワザ

このゲームって、はじめのころはホントによく死んじゃう。でも、じつは復活ができちゃうんですよ！

１.まず全滅したら、「○○が死に…うんたらかんたら…」っていうメッセージが出ますが、ここですなおにリターンキーを押してはいけません。ドライブ１の『ティル・ナ・ノーグII』のディスクを、『ティル・ナ・ノーグＩ』のディスクに入れ替えてから、リターンキーを押しましょう。

２.すると、ほら、死ぬ寸前の戦闘場面に戻ったでしょ。しかも、なんとキャンプ中だ！　ここで魔法なり薬なりを使って体力を回復させ、戦うか逃げるかしてください。

３.ただし、あとで忘れずにディスクをもとに戻しておくこと。そのまま町に入って酒場に行ったりすると、画面がバグって動かなくなるぞ！

このワザ、自分たちがゴーストみたいなグラフィックになってキモチ悪いけど、はっきりいって使えます。

その２.㊘ルーレット予言ワザ

スクエア・ルーレットの止まる場所がわかってしまうワザ。でも、このワザは、まったく使いものにならないので、あしからず……。

１.まず、酒場のカジノがスクエア・ルーレットの町に行きます。

２.いくらでもいいから賭けて、ルーレットが回りはじめたら、ＣＴＲＬキーとＳキーを押しっぱなしにします。

３.するとピタリ！　と止まった場所が、あなたのルーレットが本来止まるはずの場所。ためしにリターンキーを押してみると、ルーレットはふたたび回りはじめて…ほらね、さっきの場所で止まったでしょ。でも、どっちみち賭けたあとだから、なんの得にもなりません。使えないワザですねえ。

㊍　毎回、精力的にワザを送ってくれる入谷の、㊐＆㊘ダブルネタ攻撃だ。町人から侍めざしてガンバってるね。この心がけを忘れるなよ！

マイト&マジックブック2

PC9801シリーズ

福岡県直方市　浅田尚哉

レベル10くらいになったものの、その後なかなかレベルが上がらなくなって悩んでる人に、とってもオイシイ敵をご紹介しましょう。

彼らの名前は「Court Jester」と「Mystic Crown」。住所は「ラグザス・パレス」のラマンダ王女のいる部屋にある「奇妙な部屋」。こいつらを倒すと、なんと経験値が11500、そのうえ、ものすごいアイテムを持っているぞ（楽しみ！）。

ちなみに、彼らと戦って勝つには、レベル９くらいは必要。また、途中で出てくる「Mandagual」たちは逃げたほうが賢明です。

㊍　王女の部屋を間借りして住んでるモンスターっていったい何者なんだろう。王女は、こんなやつらと暮らしてて平気なんだろーか。いろいろ心配してしまうシチュエーションである。

ロードス島戦記

東京都小平市　野沢　豊

その１.MPいきなり増大ワザ

これはカンタン！　まずライトの呪文などを使って、MPを残り１にしてしまいます。そのあと、「アンロック」の呪文を使うと…うひょー、MPがいきなり65532になっちまったぞ！　もう、呪文の使いほーだい！　レベル１でもできるのだ。

その２.㊘スーパーアイテム獲得ワザ

イラスト／渡辺天留子

アイテムの「かぎ」を一度売りとばし、ふたたび購入すると、命中AAAA、攻撃AAAAのスーパーアイテムになってるぞ。でも、だれも装備できないのだ。アハ、アハハハ……。

編　その2のワザが、大ボケもいーところである。こーゆーおそまつクン技って、好きだなあ。アハ、アハハ…。

テトリス

PC8801シリーズ

埼玉県北葛飾郡　松島清一

『テトリス』のサウンドモードを見つけました。ＥＳＣキーを押しながら立ち上げ、「テストモード」と出たらだいじょーぶ。

編『テトリス』のロシア民謡は、ここコンプティーク編集部でも、毎日のように流れている。仕事しながら、思わずコサックダンスを踊りたくなってしまうワタシである。

野球道

PC8801シリーズ

岐阜県多治見市　佐藤光久

タケルソフトの『野球道』で、必ずストライクを奪うワザを見つけました。これを使えば130勝も夢ではありません。下のやり方を参考にしながら、試してくださいね。

その１.第１球めが３のコースなら、第２、第３球めで連続２回ウエストボールを投げる。

その２.第１球めが２のコースで変化球なら、第４球めを１回ウエストする。

その３.第１球めが２のコースで打者がファウルを打った場合は、第２、第３球めを２回ウエストする。

その４.第１、第２球が連続ストライクでカウントが２ストライクなら、第３球めをウエストする。

その５.カウントが１ストライク１ボールなら、第３球めをウエスト。もし打者がこのボールを見送ったときは、第４球めもウエストする。

編　佐藤は、PC 8801を持つ20歳以上（30でも40でも可！）の女性と文通したいそーだ。そんならライターのイボンヌ木村はどーだろーか？　ＰＣ8801ＭＫⅡＦＲを持ってて、20歳以上でいちお一女だ。なんなら写真送るぞ。

ヴェイグス

PC8801シリーズ

埼玉県北足立郡　河野浩一

『ヴェイグス』の隠しモードを見つけました。

その１.ＣＤＶモード

ディスク２を１ドライブに、ディスク３を２ドライブに入れて、「ＶＦＲ」と押しながら電源を入れると、各面を見ながらＢＧＭが聞けるモードになります。

その２　ウェポンモード

その１と同じようにディスクをセットし、テンキー以外の１～６の好きな数字をひとつ押しながら電源を入れます。すると、武器がパワーアップしちゃうんですね～。ちなみに、６がいちばん強い武器になります。ただし、１面だけしか通用しません。

編　ふたたび『ヴェイグス』ワザだね。それにしても、『ヴェイグス』って人気あるんだな。アクションゲームはイマイチの編は、指をくわえて見てるだけなんだけどさっ！

笑撃！笑情報

ティル・ナ・ノーグII

東京都千代田区　いかり

ゲームの最中に、ドライブ２のプレイディスクを、MS-DOSでフォーマットして何かデータの入ってるディスク（なんでもいいけど、文字データの入ってるものがベスト）と入れ替えます。そーすると、戦闘画面などで、と～ってもおもしろいバグが見れるのだ。たとえば、キャラクターが装備してるヨロイが武器になっちゃって、これを敵にぶつけたりする。はっきりいって、これはイタイ！（笑）　もちろん敵に与えるダメージもハンパじゃない。でも、しょせんバグ技だから、その先使えるかどーかは、保証のかぎりではありません。まあ、笑って楽しんでくらはい。よろしく～！

編　これ、おかしい。戦士がいきなりヨロイ脱いで投げちゃうなんて、気でも狂ったのかと思うよね。フツーは。そんでもって敵にしっかりダメージを与えちゃうところも笑える。たしかにあんな重いモノ、顔とかにあたったら、そうとうイタイぜ。モンスターが鼻血出したりしてね。

発見！物情報

マイト & マジック

全機種

京都府京都市　徳田秀満

「Today's Special」のアイテムの強さを、日替りでリストアップしてみました。参考にしてください。表の見方は、Ｘが日数のひとケタの数字、Ｙが百ケタと十ケタの数字です。たとえば126日めなら、Ｙが12、Ｘが６になります。表のなかの数字は、（＋～）の値。たとえば４なら、「アイテム名＋４」というワケです。

編　徳田は、ほかにも『マイト アンド マジックブック２』と『ウィザードリィ４』のマップを送ってくれた。えらいぞ！

Might and Magic Book Two

X\Y	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	＼	0	1	0	1	2	0	1	0	1
1	2	0	1	0	1	3	0	1	0	1
2	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
3	5	0	1	0	1	2	0	1	0	1
4	2	0	1	0	1	3	0	1	0	1
5	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
6	6	0	1	0	1	2	0	1	0	1
7	2	0	1	0	1	3	0	1	0	1
8	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
9	7	0	1	0	1	2	0	1	0	1
10	2	0	1	0	1	3	0	1	0	1
11	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
12	8	0	1	0	1	2	0	1	0	1
13	2	0	1	0	1	3	0	1	0	1
14	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
15	9	0	1	0	1	2	0	1	0	1
16	2	0	1	0	1	3	0	1	0	1
17	4	0	1	0	2	0	3	0	4	0
18	12	＼	＼	＼	＼	＼	＼	＼	＼	＼

送り先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部
「私は見つけた!!僕は知っている!!」係

クロちゃん ケイちゃん RPG&AVG お助けコーナー

㊟ チェック、チェックチェーック！
ケイ ひえーっ！ お代官さま、なにか、原稿にまちがいがありましたですか？
㊟ うんにゃ。まちがいじゃにゃーけど、質問選びに問題あり！ この質問は、先月の付録で答えているでしょ？ だから、このQ&Aはボツ！
クロ そうだよ、ケイちゃん。なるべく多くの質問に答えてあげたいからね。質問はダブらないように気をつけないと。
ケイ クシュン…。じゃあ、この質問をしてきた人には、古いコンプティークを探してもらうしかないんですねえ。
クロ そうだね。その答が載っている号を買ってなかった場合なんか、かわいそうなんだけど、でも、やっぱり、一度も答えてない質問を優先したいからね。

読者のみなさまへ

なるべく、多くの質問に答えたい！ これが、わたしたちの願いです。だから、一度答えた質問がまた来た場合は、申し訳ないけど、ボツにさせていただいてます。だから、ね、お願い！ できるだけ、コンプティークは毎月買ってくださいませ！ 今月は関係なくても、来月になったら、新しく買ったゲームの答が先月号に載ってたのに…ってこともあるかもしれませんよ。よろしく！ クロ、ケイ、㊟

リバイバー

●どうも初めまして、クロ先生。『リバイバー』をいまやっています。アマンドリアにいるんですが、どーしても魔法の鏡を見つけることができません。どうか、くわしく！ 場所を教えてください。持ち物はロウソク、マッチ、マリヴァ、麻薬、剣、盾、英雄のよろい、クリスタルロッドなど、英雄度は91%です。クロ先生、お願いします。

<大阪府大阪市・sexy・gal>

●まんず、最初に一言。魔法のアイテムは鏡ばかりとは限らん。しかしキミの持ち物を見ると、やはり、まだ手に入れておらんようじゃのう。アマンドリアで魔法のアイテムを手に入れるには、敵を倒すこと。ところで、町ではよく話を聞きまわったかな？ 話をちゃんと聞き、あちこちにある紙切れを見つけておかないと、また、すぐに壁にぶつかるぞ。人に話を聞いていくと、モンスターが市民に化けておることがわかるじゃろう。店に入っていって、人に話しかけてみよ。モンスターなら、すぐに正体を現して、戦闘になるだろう。なお、キミは仲間のことは触れてなかったが、まさか、ひとりでいるわけではないだろうな？ このモンスターはなかなか強い。仲間なしでは倒すことはできんぞ。その場合は、一からやり直しじゃ。

XZR(エグザイル)II完結編

●『XZR(エグザイル)II完結編』で路頭に迷っています。なにとぞ、あわれなボクをお助けください。いまボクは、ステージ2のアルビの町の地下洞窟にいます。

いちおうマップもつくって、歩きまわったのですが、カタリ派の生き残りが見つかりません。なにか、し忘れたことがあるのでしょうか？ どうぞ、お願いします。ボクをお導きください。

<東京都太田区・田森慶>

●いや、あそこはなかなか難しいかもね。気になる滝があったでしょ？ あそこの真ん中へんに立って、8キーを押してみて。隠し扉をはっけーん！ この後も、よーく注意してね。

XZR(エグザイル)破壊の偶像

●助けてくだせー!! お代官様。『XZR(エグザイル)破壊の偶像』で行き詰まってしまいました。まだ、3面だというのに。バビロンの塔にルーミーは情報を聞きに行き、ファンキールは調べ物をしたところまではいいと思うんだけど、それ以上進めません。バビロンの人の情報で、北東に出たマップに行くと、うずまき状のところがありますね。そして木が2、3本立っていて、木の下を通ろうとすると、ディスクが作動します。「ラッキー、なにかあるな」と思ったけど、なにも起こりません。どうしたらいいのでしょうか？ それと、もうひとつ。バビロンの町なのですが、洞窟があって、神殿跡があるところがありますね。その向こうに川をへだてて小屋が見えます。この川はどうやったら渡れるのですか？

<神奈川県横浜市・杉本悟史>

●えーとね、そのディスクアクセスしたときだけど、「あ、ユニコーンが飛んでくるぞ」というメッセージは出てたかしら？ もし、出たとすれば、じつはキミはもうユニコーンを捕まえているのよ。メッセージだけで、グラフィックがないのでわかりにくいかもしれないけどね。もし出てないとすれば、まだ情報集めが足りないわ。そうね、まず王子様とは会った？ 眠り薬は試

イラスト／中野 豪 マップ／渡辺天留子

したかしら？　その後、薬屋に行けばするべきことがわかるわ。ユーフラテス河のなかに入りたくなったでしょ？　桟橋に行っても、だめだったって？　でも、河の汚れを身をもって知ることがだいじなのよ。バベルの塔へ行けば、河の汚れの原因がわかるわ。これで、マップに新しい場所が登場してくれるの。そこへ行けばユニコーンが何に必要か、わかるでしょう。なお、小屋へは河のなかを通って行けます。

デスブリンガー

●『デスブリンガー』で質問があります。一度はクリアしたんですけど、どうしてもソードピーク山のドワーフの洞窟で、「長老のゆるしがなくては通さない」という番兵のいる扉の向こうに行くことができません。どうすれば通れるようになるのか教えてください。どうか、お願いします。

＜東京都北区・田口泰弘＞

●おお、あの洞窟の向こうで手に入る、あの武器なしでも、クリアできるのかね？　そりゃ、知らなかった。ええと、あそこを通る許可を長老からもらう方法だね？　キミはリューガーゲンで、もっと話を聞くべきだったのだ。敵がウジャウジャいるから、あまり歩きまわらなかったのだろうが、それが失敗の原因じゃな。あそこで、騎士に会うと、ある重要情報をくれて、詳しくはドワーフに聞くようにと言われるのだ。では、もう一度、がんばってくれたまえ！

●Help!『デスブリンガー』についての質問です。オークの王を倒し、村に帰ったら、謎の一団に荒らされていました。そこで、港町に行ったところ、倉庫で村人が地下神殿に捕まっているのを知りました。ところが、地下神殿がどうしても見つかりません。エルフの神殿は見つけましたが、これはちがうのでしょうか？　リングはエルフの神殿と森とでひとつずつ見つけました。仲間はシティア、スメロギ、ラーラ・アルカスの３人です。どうか、お願いします。絶対、教えてください。

＜神奈川県横浜市・小林大介＞

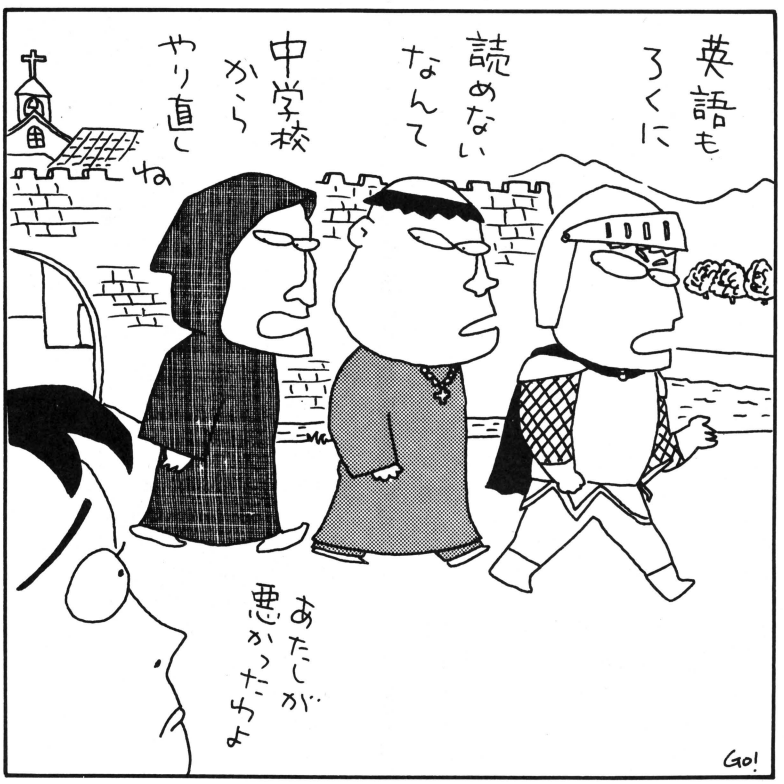
●この質問は、長野県の丸山くんからも来てたのう。ふたりとも、仲間やアイテムはちゃんと揃っておる。地下神殿はだねえ、あの落書きの書かれていた倉庫のそばにあるのじゃ。つまり、ガレクラームの街。さーて、入口はどこか？　街で、話は聞きまわったかね？　カリオスの屋敷の台所のおばさんとか、船員酒場のおやじが、なにやら知ってそうじゃよ。ほら、怪しい場所がわかっただろ？　ん？　あそこなら、行ってみたって？　入口なんかない？　じつは壁を通り抜けられるんだよーん。でもリングを装備してないと通れないぞ。どっちのリングか？　そりゃ、もう、街の名前に似たほうに決まってるじゃない。それに、あそこにノドゥ（エルフの神殿）を訪ねるように書いてあったじゃないか。このゲームは、その気で見聞きすれば、ヒントはいっぱい、あるぞ。それでは、魔物の巣窟へ、いってらっしゃーい！

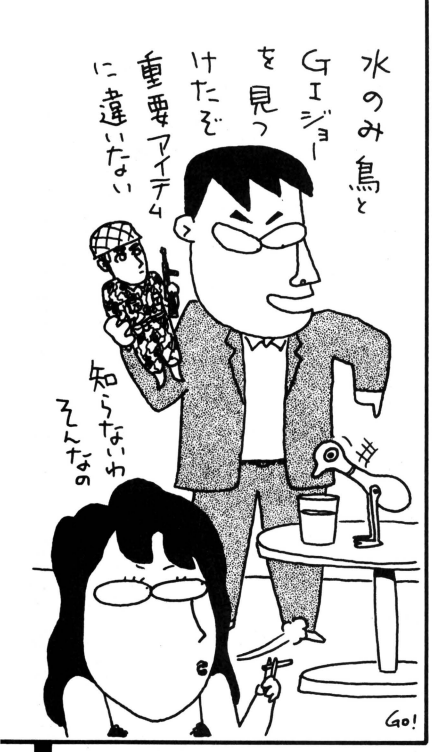
マイト&マジック　ブック2

●初めまして。わたしは『マイト&マジック　ブック2』にどっぷりとはまっている者です。じつはクロンの地のB４アトランティウムの町で見つかるハイアリングを助けたのですが、どの町にもいません。全部で４人のはずだけど、ひとりもいないというのは、どういうことですか？　教えてください。

＜大阪府泉南郡・RPG狂い＞

●大きな声では言えないけれど、じつは、ワタシも同じ失敗をしたの。ハイアリングは宿にいるんだけど、いくらキャラクターの一覧を眺めても、見つけたはずのハイアリングがいない。変だ、変だと、ずーっと悩んだのよね。一覧の下のほうを見て。スペースキーを押せば、ハイアリングの画面と入れ替わるって、書いてあるでしょ？　英語に弱いワタシは、ぜーんぜん、気づかなかったけど。さて、ハイアリングの名前は、白で書かれているかな？　そうなら、その宿にいるわ。もし、赤で書かれていれば、ほかの町の宿にいるってこと。長野の林クン、キミは、「アトランティウムで見つけたハイアリングだけが、いままでのようにミドルゲートの宿にいない」って書いてきたけど、赤い字でも書いてなーい？　ミドルゲート以外の宿も探してごらんなさい。





リップステック・アドベンチャー

●クロ先生、ボクはいま『リップスティック・アドベンチャー』をやっていますが、行き詰まってしまいました。ホテル極楽園で奥田からカギをとった後、神宮寺の家へ行くと、必ず殺されてしまうのです。玉を使って復活することはできるのですが、また、必ず死んでしまうという、繰り返しなのです。なにかし忘れたことでもあるのでしょうか？　やるべきことはすべてやったつもりなのですが…。クロ先生、どうか、よろしくお願いします。

＜愛知県瀬戸市・赤石恒治＞

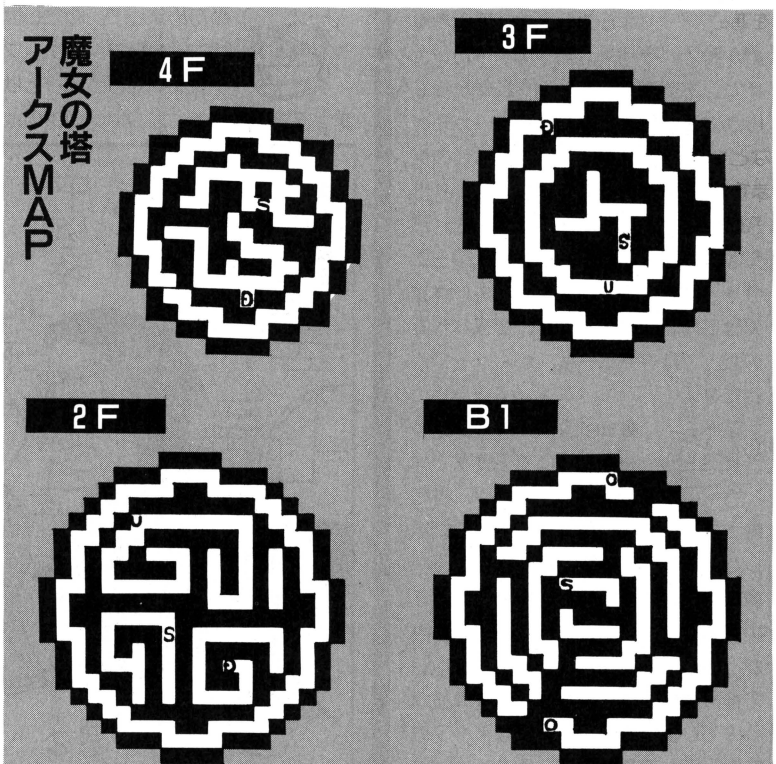
●キミの場合は、神宮寺の家に行ってからが問題じゃ。家のなかをもっと、よく調べてみたまえ。なにやら、重要アイテムに似たものが見つかるであろう。一見しょうもないガラクタに見えるだろうが、じつは、こいつはなかなか役立つアイテムなのじゃよ。北海道のCHAOSクンもわかったかね？　エンディングが近いと思って、気をゆるめてはいかんのじゃよ。

アークス

●クロ先生!!　どうかお答えください！　『アークス』について、質問です。まず、川の向こうに行くにはどうすればいいのですか？　特別な持ち物は、布のきれ、鉄の器です。仲間もみんないます。塔のマップをつくろうとしたのですが、どうしてもつくれません。あそこのマップはつくれますか？　クロ大大大先生!!　よろしく、よろしくお願いします。

＜福岡県福岡市・ボツはいやだ!!＞

●もう、まーったく！　ヨイショすればいいというものではないのだぞ。ワシを持ち上げるスペースがあるならその分、もっと、状況を詳しく書きたまえ！　ふだんなら、こういうハガキはボツなのだが、今月は質問不足なのでとくに答えてやろう。川の向こうに行くには、イベントをひととおりクリアしなければいかんのじゃ。はっきり言って、キミは努力不足。第一に、聖殿地下の探索が足りない。あそこでは４つのアイテムが手に入るというのに、キミはたったふたつしか見つけてないじゃないか。きちっとマップをつくって、スミズミまで調べたまえ。東京都の寺川クン、キミもここの探し方が足りないぞ。マップをつくるのがめんどくさいと言ってる大阪の居眠り剣士クンも、こんな最初からマップづくりをイヤがってちゃ、このゲームはとても解けないだろう。やめるなら、いまのうちじゃ。「もーじきエンディングというのに」だと？　とんでもない！　ゲームはこれからだ。おっとっと、もうひとつ質問があったなあ。魔女の塔だが、マップがつくれないというのは、ワナに落ちて現在地がわからなくなっているのだろう。これも、これまでの経験不足が原因のひとつなのだ。だが、まあ、横浜の陸軍中野学校クンからも教えてほしいと言ってきたから、とくにマップ公開しよう。これからは、シッカリと自分でマップをつくるのだぞ！　川向こうに行くには、この他にも、たくさんクリアすべきイベントはある。キミが詳しく書いてこないから、なにをやっていて、なにをまだやってないのかはわからんので、アドバイスのしようがない。とにかく、あちこちを何度も訪ねてみたまえ。



今月もたくさんの質問をいただきまして…ヒェー！　とても全部には答えられないよ！

●『T&T』を始めたばかりで、わからないことが山ほどあります。ぜひお教えください。

①両手に武器を持って戦うとき、ヒットの値はふたつの武器の威力の合計でよいのでしょうか？

②友人が「戦いを好んでするキャラクターには天罰をくだしてもいいと本にあった」というのです。が、ストーリーを進めるために戦ったり、悪いモンスターを殺しすぎても天罰がくだるのですか？　また、プレーヤーで危険なことをいやがり、パーティが全滅しそうなときでも戦闘に参加しないヤツがいます。モンスターが死にそうになると、「あとはまかせろ」といって経験点を盗んでいきます。こんなヤツには天罰が当たらないのですか？

③エルフとドワーフが結婚するのはいけないですか？　変わり者がいてもいいと思うのですが…。

④もし、エルフとドワーフが結婚したら、子どもをつくることができますか？

＜富山県射水郡・島倉達哉＞

●①両方の武器の威力の合計だと、ちょっと強すぎる気がするなあ。二刀流だと、どっちか片方の武器の威力は、せいぜい半分くらいでしょうね。

②戦いを好んでするプレイヤーというのは、重要なＮＰＣを殺してしまうような、凶暴なプレイヤーのことだよ。また、セコいプレイヤーには、ＧＭの判断でペナルティを与える（またはほかのプレイヤーにボーナスを与えるべきだね。

③④普通に考えればエルフとドワーフの結婚は、まずありえないなあ。もしやりたいのなら、自分でルールを考えてね。

●『D&D®』で3つ質問があります。よろしく、お願いします。

①片手で持つことのできる武器は、両手に１本ずつ持つことができるのでしょうか？　できるのなら攻撃方法を教えてください。

②落とし穴（トラップ）で受けるダメージは「クライムウォール」（壁のぼり）で落下したときのダメージと同じでしょうか？

③スォードなどは折れることはないのでしょうか？

＜北海道函館市・樋口稔也＞

●①うーむ、たしかに不可能とはいえないけどなあ。でもボクが勝手にルールをつくるわけにはいかないよ。自分のデザインしたゲームじゃないからなあ。もちろん、シールドを持ってるキャラクターは、絶対にダメでしょうね。

②基本的には同じでしょうね。ただしピットのなかに、ＤＭが何を仕掛けておいたかによるけど…。

③たまには折れてもいいんじゃないの。そのほうがスリリングだよ。

●『D&D®』で質問があります。気になって、勉強も手につきません。ボツにしないで、お願いします。

姿なきモンスターと呼ばれる「インヴィジブルストーカー」のＡＣは３ですが、それは透明なときだけですか？

また、「ディテクト・インヴィジブル」（不可視の存在の発見）などの呪文で、正体を見破られたとき、ＡＣは変わりますか？

＜千葉県千葉市・メルケンガメラ＞

●インヴィジブルストーカーのＡＣは、つねに３だろうね。呪文などで見破られると、不意打ちをかけることができなくなるけど、ＡＣ自体は変化しないと思うよ。

●『D&D®』でいくつかわからないことがあります。お答え、よろしくお願いします。

①ＤＭをしていて、呪文の巻き物（スクロール）を宝として出しました。で、マジックユーザーがその呪文を「呪文の書」に書き写したところ、クレリックが巻き物（スクロール）のほうの呪文は消えるといいます。ほんとに消えるのでしょうか？

②エンカンブランス（重荷）のルールを取り入れたとき、「呪文の書」は200cnとしました。そのとき、エルフは魔法使いほど呪文が使えないので、エルフの「呪文の書」は半分の100cnにしました。これはよいのでしょうか？

③クレリックのプレイヤーが、僧侶には「呪文の書」がないから、朝の黙想によって、毎日ちがう呪文が選べるといいます。ほんとうでしょうか？

④「メテオ・スウォーム」という４～８個の流星火球をつくる呪文がありますが、その流星は空からふってくるのでしょうか、それとも使い手の横にでも現れるのでしょうか？

＜北海道釧路市・不幸なＤＭ＞

●①クレリックが正しい。スクロールの呪文は書き写せば消えてしまうよ。

②うーむ、エルフの呪文の書は、本当に軽いのかなあ。こいつはＤＭの裁量事項かな。

③どうもクレリック君のほうが、ルールをよく読んでいるみたいだね。クレリックの呪文は毎日選べるんだよ。

④スウォームというのは、蜂などの群のことだから、たぶんマジックユーザーの近くに出現するんじゃないかな。

送り先／〒102 東京都千代田区九段南４−７−16市ケ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部「ＲＰＧ＆ＡＶＧお助けコーナー」係

『D&D®』その他に関する質の答えは、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくのです。

リーダーズ チャレンジ#1

ロボクラッシュ
ROBO CRUSH

ゲームデザイン／黒田幸弘　コンセプト／A.C.M.E.　プログラム／M&Fプロダクション　イラスト／中沢数宣

寒かった冬も過ぎて、そろそろ春が訪れるころに、第5回ロボクラッシュ大会も無事に終了。今回から第1次予選通過者も発表されることになり、選手はみんな燃えていたなあ。そんななかでの栄光の優勝者は、オーナー安達晴康、ノエル・ボーの操縦する〝カーニヴァルナイトII〟だ。しかし今大会をいちばん盛りあげたのは別のマシーンだったんだ。

DC-60初優勝、単福詩郎V2ならず！

思わぬ分割開催となった前回大会からはや2カ月、第5回ロボクラッシュ地球大会は3月上旬に、スペインはマドリードのサンチアゴ・ベルナベウ・スタジアムで、10万を越える大観衆を集めて行われた。

主催者のCORDから見れば、トラブルもなく、平穏に終わった大会といえるだろう。だがひとたびフィールドの上に立てば、平穏などという言葉は消え去ってしまう。そこは巨大な金属の固まりが、相手の機能を停止させるために戦う、冷徹な戦場なのだ。

今回の注目の的は1台のスプライト、〝ラスト・カマイタチ〟というロゴの入ったM－30Aに乗った単福詩郎だった。ご記憶の方も多いだろうが、第1回大会の優勝者である。あまりの参加者の多さと、スプライト型の旧式化により、苦戦を余儀なくされていた彼だったが、今大会は絶好調で、ひさびさの優勝を狙っていた。

バトルロイヤルの段階では、たいした注目も集めなかったが、予選を勝ち抜き、決戦トーナメントを勝ち進むにつれて、大会の注目を一身に集めるようになった。そしていよいよ準決勝、あと一歩でひさびさの優勝である。

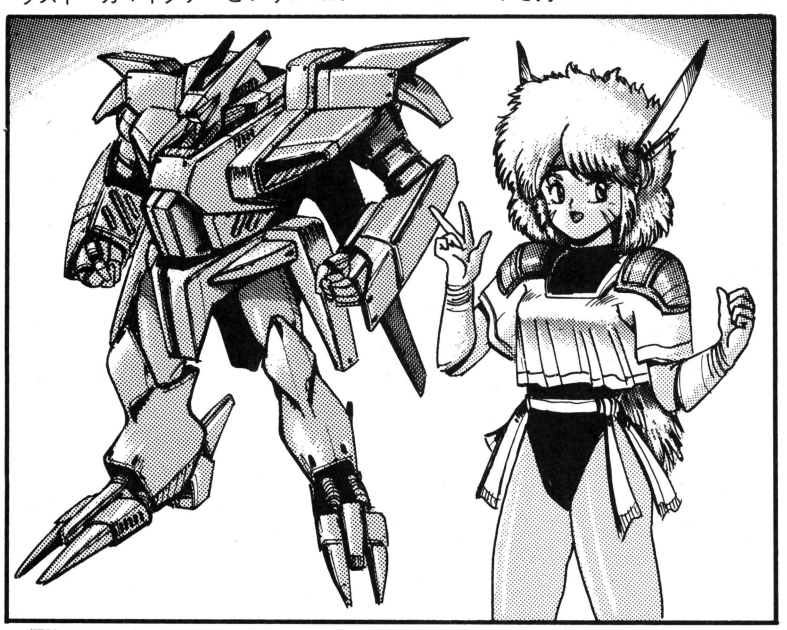
だが、その前に立ちふさがったのが、ハルバードを持った〝カーニヴァルナイトII〟だった。試合開始直後の5分、まず〝カマイタチ〟のライトセーバーが敵に軽いダメージを与えた。だがそのあと9分と15分に、〝カーニヴァル〟のハルバードが頭部に命中し、せっかくのSD－568の機能が大幅に低下してしまった。

だが〝カマイタチ〟は、相手が燃料切れになったところで、猛烈な攻撃に移る。32～35分にかけて〝カーニヴァル〟にライトセーバーが連続して4発命中した。だがどの打撃も結局大きな損害にはならない。

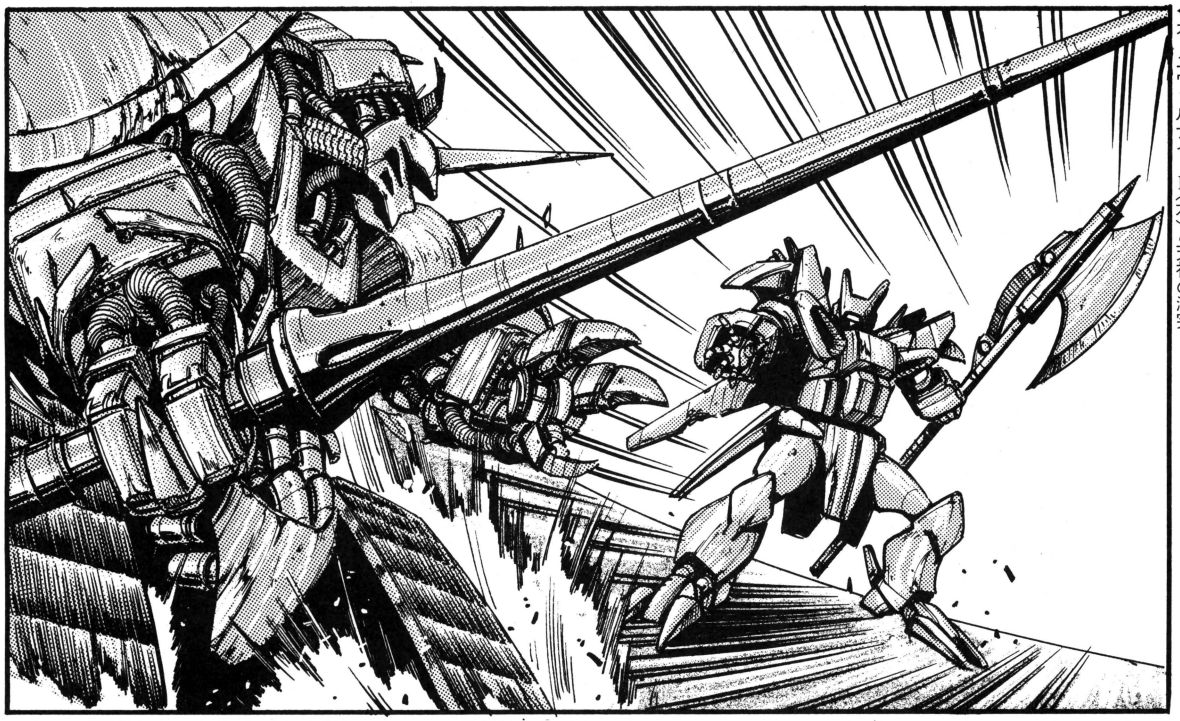
ここが単福詩郎にとっての最大のチャンスだった。そのあとまもなく〝カマイタチ〟も燃料切れにおちいり、両者の激しい殴り合いになったが、こうなるとさすがにナイト型のほうが強い。47分におよぶ戦いは、ついに〝カーニヴァル〟が勝利をおさめ、単福詩郎のV2の夢は消え去った。その瞬間、会場を埋めつくした大観衆のどよめきが、夜空に大きく響きわたった。

そしていよいよ決勝は、〝カーニヴァル〟とパイロット烈のあやつるケンタウロス〝天神〟の対戦となった。この〝天神〟はMOS－9Aをベースにしており、今回の決勝はちょっと変わったマシーンどうしの組み合わせになった。

双方とも長距離の武器を持つため、いわゆる〝殴り合い〟になるだろうと予想されていた。試合直後、不用意に接近した〝カーニヴァル〟に〝天神〟のロングランスがヒットする。だがそ



▲優勝マシーンとパイロット。MC－1.2000リッタータンク、SD-271搭載



◀カーニヴァルナイトII（右）と天神の激突！

のあとは両者とも、足を止めての激しい戦いになった。

あまりに早い戦いだったので、その場ではよくわからなかったが、ＶＴＲで研究してみると、どうも勝敗をわけたのは命中箇所だったようだ。

うまく先制攻撃ができて有利なはずの〝天神〟だったが、その攻撃は敵の移動システムに連続して命中した。だがこの戦いは、狙った距離が両者とも同じなので、〝カーニヴァル〟にとっては、移動システムをやられてもさして痛くはない。

それに対して〝カーニヴァル〟の攻撃は、敵の腕を連続して捕えた。これで〝天神〟は、腕のダメージにより武器が命中しにくくなってしまう。

空振りをくりかえす〝天神〟の頭に、狙いすました〝カーニヴァル〟のハルバードが命中した！

解説のタニー氏：〝カマイタチ〟はほんとうに惜しかった。しかし賞金で高性能になってる敵をやぶり、決勝でも逆転優勝をはたした〝カーニヴァル〟は、やはりチャンピオンになるだけのことはありますね。

ブラックＣＯＲＤ会長：今回の大会はトラブルもなく、順調に終了してホッとしている。一部の試合でのミサイルの使用については、現在のところ調査中なのでノーコメントだ。

予選の経過と結果

今回の大会参加者は、前回より増加して12125台。応募券を忘れた人もあいかわらず多かった。予選の方式はバトルロイヤルが２回。まず第１次バトルロイヤルで約700台にしぼり、さらに第２次バトルロイヤルの１、２位が決勝トーナメントに進出した。

恒例の撃破数による進出者は、第１次バトルロイヤルから第２次へは８人、第２次バトルロイヤルからは４人が選ばれて、決勝トーナメントに進出している。

チューンナップ解禁

第６回大会より、ついにロボクラッシュ用のチューンナップショップが正式に認可された。新規定によりチューンナップが許されるのは、ボディの軽量化、エンジンのパワーアップ、装甲の強化、そして武器命中率の上昇の４項目である。

注目の費用は、基本が各20クレジット、最高額は50クレジットまでということになった。20クレジット以下でも部分的なチューンは可能だが、効果があがらない場合もある、ということである。

スネーク型はどこへ？

以前から議論のあった新タイプのマシーンだが、開発のほうはあまり進んでいなかった。そんななかで今回より、テイルパーツという近接戦用新兵器が売り出される。

噂ではどうもこのテイルパーツは、例のスネーク型か、あるいはドラゴン型と呼ばれる新型用のパーツとして設計されたようだ。だがCORDが、ここで武器として発表してしまったところを見ると、これらの型の開発は一時的に中断した、という観測が正しいようだ。

新コンピュータ登場

今回の第５回大会から、ロボクラッシュのマシーンのコンピュータには〝行動認識回路〟が増強されていた、ということがCORDより発表された。いままでクリアされていた敵の行動データが、かなり保存されるようになり、マシーンは戦闘をしながら賢くなるようになったのだ。

もっともCORDによると、学習型にしたために、初期の動きは以前のものよりやや鈍くなった、という話である。パーフェクトなものはなかなかできないようだ。

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	オーナー	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
2	23	谷　宗広	烈	天神	MOS-9A	D05101
3	41	佐藤一幸	スーダーラ・マニ	むむんちょ	TEC-81B	D05201
5	2	佐藤展久	藤原　忍	忍　No.1	TEC-81B	D05301
5	54	河西貞尚	スペクター	サープリス	TEC-81B	D05302
9	13	三澤　亮	ガルシア	PROCALIBER	C-152B	D05303
9	28	角田浩敬	CRAY	スーパーコンピュータ	DC-55X	D05304
9	34	岩永尚己	銀河　霊	レッドウルフIII	A-161	D05305
9	58	内藤賢二	千夜夢	フェラリオmkI	M-30A	D05306
17	7	矢幅貴史	セシル・フレイン	雷帝 5号	TEC-81B	D05307
17	11	伊原慎一	Mr.スポック	カルディアラン	C-152	D05308
17	18	北原伊知郎	うにょん　北原	うにょん　1号	C-152B	D05309
17	32	芝宮正和	マリリン	レインボーナイト	DC-55X	D05310
17	39	松田　勝	栗まろん	ルド	TEC-81B	D05311
17	46	山下智之	赤城	航空母艦	H-1	D05312
17	50	塩出　毅	ディーラ	ガウ	M-30A	D05313
17	61	松崎光良	まつやん	ウィアンム	M-30A	D05314
33	3	岩田正幸	キャロル・カザマ	B-63Z	C-154	D05315
33	6	松本　隆	滝沢　昇	ザッシュ 3号	M-30A	D05316
33	10	阿部聖也	聖也	KRT・S ベンハ	C-152B	D05317
33	16	三瀬和道	レオン・マクニコル	K-12S	H-5A	D05318
33	20	桜井健一	KEY	FIRESTORM	DC-100B	D05319
33	21	M　K	ラティシア・ファジィー	ディル・ラティオス	DC-100B	D05320
33	25	野田　明	AKIRA	HENTAIIV	H-5A	D05321
33	29	笹谷尚弘	ライエル・レイア	こりゃ〜ぶったまげた!!	TEC-81B	D05322
33	36	吉岡　恒	アルシアン	風	A-161	D05323
33	38	内山　豊	九頭見　灯	マリオネット師	C-154	D05324
33	44	後藤政喜	WOLF	りえちゃん	C-152	D05325
33	47	山縣　彰	竹本テツ	小鉄mkII	MOS-9A	D05326
33	51	前橋一美	幻武	α	DC-100B	D05327
33	56	森　一也	ベルゼバブ	クィーン フライ5	XL-65B	D05328
33	59	藤田賢司	アフランシ・シャア	ガイアギアa	B-112	D05329
33	64	藤本　紀	リム・リリス	ガルちゃん	A-161	D05330

位	番	オーナー	パイロット名
65	1	堀　正信	セクトラーゼ
65	4	千葉政博	忍者マスターガラ
65	5	天尾宜靖	ふぃるのーぐ
65	8	内山正直	KILLER・B
65	9	小野木弘和	ヒロ・クアーズ
65	12	濵口直紀	浜野魅唯呼
65	14	阿佐美　執	フィー・L・フィー
65	15	関山康宏	波嵐万丈
65	17	中水国夫	K・サーベント
65	19	鈴木浩一	ダーク・レイバー
65	22	藤原範裕	足軽
65	24	小野佳弘	レイア・ロンド
65	26	オリビエ・ボブラン	イワン・コーネフ
65	27	斉藤和弘	ケイン・マグドガル
65	30	川村公秀	ミスターウルフ
65	31	河西幸春	藻倉奇雷之助
65	33	矢野圭輔	スレイド
65	35	佐藤友康	アンミツ
65	37	福田元臣	セシル
65	40	橋場考良	TAKA
65	42	高橋紳一郎	矢沢高雄
65	43	中澤大介	村田源二郎
65	45	山本雅弘	N-カトラス
65	48	土田和賢	ライラック
65	49	眞鍋英樹	レダ
65	52	佐藤史明	ルパン=ジゲン=ゴエモン
65	53	横山賢治	木之助
65	55	佃　治	OSSAN・KING
65	57	片岡　敦	リシティー=ウェザー
65	60	須崎謙啓	ジェシー・ムーア
65	62	野口貴信	RABBY
65	63	金子茂夫	金子茂夫

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	オーナー	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
1	7	安達晴康	ノエル・ボー	Carnival Knight II	DC-60	D05001
3	62	溝渕清則	単福詩郎	LAST KAMAITACHI	M-30A	D01001
5	29	村井和一	総理大臣	法案通ればこっちのもの	C-152	D05331
5	35	馬場達朗	Mr.BAB	馬金我夢	C-154	D03309
9	13	岩浪吉高	A.H.O.	ナイト2001	DC-60	D05332
9	19	新井一雄	アッシュ	ガルドールMKII	TEC-81B	D05333
9	42	杉山　剛	AJU	あじゅじゅ丸	MOS-9A	D05334
9	53	鶴田　剛	鶴田　剛	THE HIGH MASTER	C-154	D05335
17	4	片岡　淳	コーネリアス	ボーラー=サーベント	DC-100B	D04307
17	10	小俣伸五	源さん	牛太郎	MOS-9A	D05336
17	23	岩渕千太郎	ダルス・アドロス	TADO-I	H-1	D05337
17	28	りあ・れいすた	りあ・れいすた	かかしN2	TEC-81B	D05338
17	39	加藤直樹	ティルド=ラル=フィスト	青き疾風	A-161	D05339
17	47	金子貴義	シルファ	スプライトMX-V	M-23A	D05340
17	50	中野敬晴	ヴィズル	フリーズ	DC-100B	D05341
17	60	細部隆一	エリス	シャドーアタッカー	C-152	D05342
33	2	遠藤一明	吸収小太郎	うえうあおっとっとー	DC-55X	D05343
33	5	高岡耕嗣	Dark-Angel	Evil-Horn	DC-60	D05344
33	11	吉川正樹	マール	マッドマール	MOS-9A	D05345
33	15	藤尾亮介	バルド=スモーカー	S.S.Destroy	C-152	D05346
33	18	白砂　勉	ロビン	キラーコマンダー	TEC-81B	DA4313
33	21	西村貴之	KRM=義経	義経・改IV	C-152B	D05347
33	25	君島朋一	黒木　香	豊丸・壱号	A-161	D05348
33	31	内田雅志	闇	国土無双	C-152	D05349
33	34	若山智哉	犬神　明	Wear Wolf	C-154	D05350
33	37	北沢靖志	黒族風李逵	梁山泊二号	DC-60	D05351
33	44	霜田隆志	ブルーノ	サイレン	M-30A	D05352
33	45	大築　新	D.C	CD-206	C-152	D05353
33	52	黒滝淳一	黒滝淳一	バルツァベル	XL-66	D05354
33	55	得居　豊	Auxerre B. Shalle	BLUE FIXER I	M-30A	D05355
33	58	峯松考雄	バナザード	マックス1号	DC-55X	D05356
33	64	桑原鉄也	張飛翼徳	NOBUNAGA	M-30A	D05357

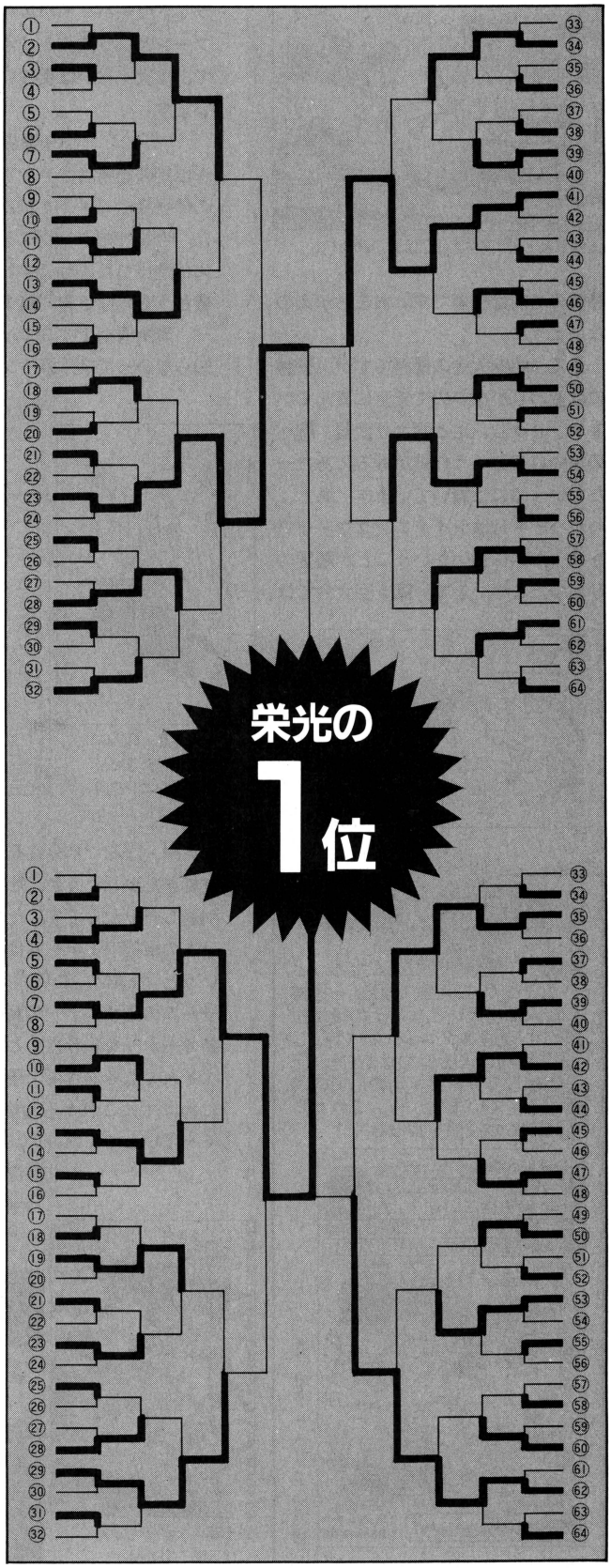
位	番	オーナー	パイロット名
65	1	長坂克久	Shu. Rander
65	3	丹羽智昭	鹿野久美子
65	6	善田　実	特別天然記念物
65	8	藤井正明	バシリスク
65	9	磯田　学	社会　学
65	12	古田　豊	アディア
65	14	金山真也	ハリー・ブランド
65	16	丸橋　浩	ライナ・フィン
65	17	河合正貴	LIGHT KNIGHT
65	20	落合竜夫	NEGITA 少佐
65	22	中野博行	レイ・アリアカス
65	24	三澤　亮	ランスロット
65	26	近藤　良	ルシフェル
65	27	アックス・ネロ	アックス・ネロ
65	30	有好勇雄	熊耳武緒
65	32	黒崎雄樹	お勇
65	33	TEAM-D	DARK
65	36	伊東　剛	ZEMILIA
65	38	宮城　仁	石動水流
65	40	高橋　勇	マック
65	41	荻原弘光	久保田健次
65	43	安達賢二	椿愛
65	46	杉浦史昌	ルーク
65	48	村本　充	クラッシャーM
65	49	広中義久	アレグス・マロリー
65	51	升森照真	聖光騎士
65	54	松尾信矢	B.B
65	56	五十嵐智暁	アドロフ・スマイル
65	57	沖田俊介	沖田俊介
65	59	早川豪則	ガイ
65	61	草地和幸	フレデリカ
65	63	鈴木幸生	ユウキ・ターン

Aブロック

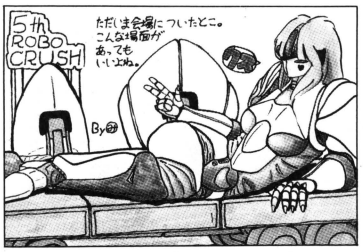
	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
	駿馬 アリオン	M-30A	D05401
	魔神	C-152	D05402
	たろすっII	DC-55X	D05403
	GENOCIDE·GOODESS	MOS-9A	D05404
	ALTO·WORKS	A-161	D04428
	infinife of Recollection	B-157B	D05405
	グランパス	DC-55X	D03512
	雷電	TEC-81B	D05406
	Octopus	M-23A	D05407
	オーバーロード	DC-100B	D05408
	ヴァリニャーニ	MOS-9A	D05409
	14式 BLACK·WIND	MOS-9A	D05410
	スパルタニアンIII	C-154	D03201
	ゼリベリオス	DC-55X	D05411
	トライチャージャー	A-161	D05412
	モグラハンターM	C-154	D05413
	ブラジオン	H-5A	D05414
	バーサーカーM-II	DC-100B	D05415
	キャナル	DC-100B	D05416
	KATA^2	A-161	D05417
	THE-O	M-30A	D05418
	マジンガーD	MOS-9A	D05419
	RX-The MANMOS	C-154	D05420
	サンダーIII	A-161	D05421
	アルカディア	MOS-9A	D05422
	ムラサメ丸	C-152	D05423
	BEAR	C-154	D05424
	大三元	M-30A	D05425
	サブティカ	DC-60	D05426
	パオロン	C-152	D05427
	RED SATAN	C-152B	D05428
	マッシュアッパー	C-154	D05429

Bブロック

	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
	Pink Elephant	C-152B	D05430
	くうちゃん I号	MOS-9A	D05431
	重要文化財	TEC-81B	D05432
	ドッペルゲンガー	C-152B	D05433
	AByON mkII	C-152B	D05434
	AXCIE	TEC-81B	D05435
	キャラハン	C-152	D05436
	Dirty Paradise II	C-152	D05437
	DARK KNIGHT	DC-55X	D05438
	クウィル·ミラーシュ	C-154	D05439
	ヴァリウス	B-112	D05440
	赤兎馬	C-152B	D05441
	ルシファー	DC-60	D05442
	キャプテン·エイハブ	C-152	D05443
	98式 AVイングラム	DC-55X	D05444
	中村主水ェ門	TEC-81B	D05445
	D·Ω	C-152B	D05446
	スコーピオン1号	DC-100B	D05447
	水聖龍	XL-66	D05448
	凶戦士	MOS-9A	D05449
	SALE-KEN	MOS-9A	D05450
	麗速風	M-30A	D05451
	マルス	C-154	D05452
	ヒートフラッシュ	MOS-9A	D05453
	ジェームス	H-5A	D05454
	輝　煌帝	C-154	D05455
	GASH	C-152	D05456
	殺風	M-30A	D03346
	RAINBOW DRAGON	C-152	D05457
	天龍丸 mkIII	TEC-81B	D05458
	ロイエンタール	DC-55X	DA4408
	アビシオン I	TEC-81B	D05459



ロボクラッシュ参加者控え室



▲埼玉県・皆川政之（D05504、20Cr）

●僕の名前は丈博です。おまちがえのないように。

さて、特別大会の優勝ですが、優勝には変わりがないので素直に喜んでいます。しかし、足と頭より武器、腕への集中攻撃という作戦がもろにあたったというのには驚いています。あと、ハルバードⅡはライトニングウィップを持った敵に強いということが勝因のひとつだと思います。第5回大会では、ライトセーバー・ハルバードⅡ・ハープーンという最強トリオを持たせたので、1次くらいは突破して欲しいと思います。

〈千葉県・田中丈博〉

※恒例の優勝者会見ですが、正規大会の優勝者のコメントはありませんでした。今までのジンクスを破って、2次には進出したようですね。

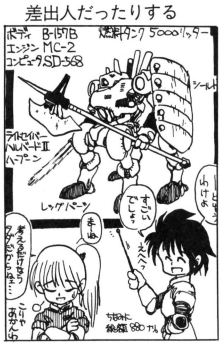
●どうもみなさま、第1回優勝オーナー、溝渕清則です（エッ、そんなやつ知らないって？　ガーン！）。

◀神奈川県・末安かなこ（＋10クレジット）

▲千葉県・Ω－GAI（D05505,20Cr.）そのうちエンブレム大募集しましょうか？

▼広島県・原一平（D05506,20Cr.）こーいう武器は実用化はちょっと……

▼大阪府・加藤　聡（＋10クレジット）前回の名なしのお手紙の差出人だったりする



▼愛知県・なんQ（D05509、20Cr）締め切りに気付いているだけまだまし……

※ということですが、大会結果にもあるように、なんと3位入賞で有終の美をかざりましたね。事情もあるようですから、これに関してはオーナー変更を認めます。

●ほいほいっ！　COMP BBSのなかでは知る人ぞ知る、COMP1270のMISATOことMISATOっちです。

毎回予選をも通過できないあなた！（僕のことかもしれない……）。COMP BBSでは『ロボクラッシュ&トップをねらえ！』ボードにおいてCOMP BBS版RC大会を開く予定です。

で、みなさんもBBSを始めてみてはどうでしょうか？　ネットにはいろんなボードがありますし、ゲームだってやっています（おっと、宣伝になってしまった）。1度ゲストで入ってみてからでも結構ですんで、よろしくお願いします。（あっ、いてっ！　NETのみんなっ！　石を投げないで……）。

ところでMISATO号はどうなったことやら……。

〈広島県・MISATO〉

◀岐阜県・山田康博（D05510、20Cr）

▶新潟県・花沢久美子（D05511、20Cr）

控え室の殿堂

無制限に費やすのもなんだろうということで、控え室で50Cr.を獲得した人は殿扱いとなりその後は投稿による追加クレジットはなし（2次突破による追加はあり）。記念品としてテレカ。別の形での特典を考えていますから、これからも続けての投稿をよろしく！

◀北海道・サスカッチ円空殿

▲千葉県・㈱○ちゃん（D05507,20Cr.）

え～、なんで半分化石となった僕が出てきたかというと、オーナーとして引退したいからです。それで、パイロットの単福以下チームはどうするかというと〝KAMAITATI〟の名付け親で、チームの副オーナーの箕風貴音さんに新オーナーを頼みたいと思います。

それではみなさん、予選落ちなんかにめげずにこれからも燃えるRCをつくっていってください。Good-Bye!

〈北海道・溝渕清則〉

▼神奈川県・VANちゃん（D05508、20Cr.）なかなかハード

◀広島県・るな（D05512、20Cr）べつにメカが描けなくてもイラストはのります。とくに女の子の場合……

※ネット版は現在テストを重ねている状態です。けっこう盛り上がっているようですから、BBSができる人はのぞいてみてください。なお、誌面のみの参加者と公正を期すため、ネット版へのプログラム提供は行っていません。ネット版は参加者によるまったくのオリジナルです。D05501、20Cr.

●僕はRCにおける「最適パーツ選択プログラム」を作成し、2〜4回に参加しました。この結果、ついに！「机上の空論」、という言葉を導き出すことに成功しました……。今回はVer.8で勝負だ！（こりないやつ）。

〈大阪府・藤川貴史〉

※希望の武器や移動係数を入力すると自動的にパーツを選択してくれるプログラムだとか。1度実物を見てみたいですね。D05502、20Cr.

▼北海道・白鳥和秀（D05515、20Cr.）破壊されたようですね

▲埼玉県・神　隆行（D05516、20Cr.）ボノボノさんですか

●私はいまロボクラ病という不治の病に冒されている。コンプ発売1週間前には眠れなくなり、3日前には昼夜を問わず発狂状態に陥る。そして発売日には足元ふらふら、目はうつろな状態でコンプを買いに行く。このときに520円がないと大ショックである。買ったはいいが肝心な応募券が取られいて泣きをみたのが第3回のときである。応募券があればそれから1週間ほとんど寝ずにマシーンをつくり切手をはってコンプに送るのである。その後多大な疲労のためしばらく放心状態に陥り、気がつけばコンプ発売1週間前になり、トップで同じことを繰り返す。よってこの病気を別名トップ病ともいう。

〈埼玉県・ティーチャー金野〉

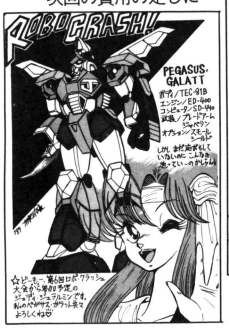
◀宮崎県・けうま（+10クレジット）次回、殿堂入り！

※病気の特効薬になるか、はたまた悪化させるか。特別ライセンスをどうぞ。D05503、20Cr.

※今回の特別ライセンスは以下のとおり。それぞれ10Cr.

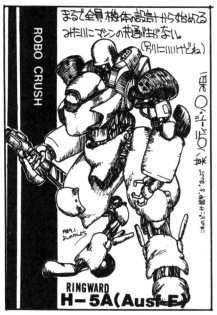
愛知県・西尾公伯	D05523
愛知県・鵜飼　潤	D05524
兵庫県・いのうえりさ	D05525
栃木県・天堂深海	D05526
北海道・吉本拓巳	D05527
栃木県・ろぼこん	D05528

▼兵庫県・高島　大（D05513、20Cr.）次回の費用の足しに

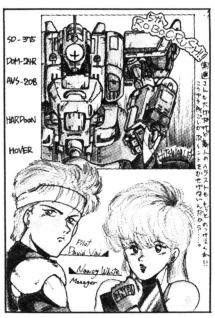


▲大阪府・Hiro-Yon（D05514、20Cr.）バーサークしそう……

▼静岡県・佐藤健次（D05518、20Cr.）新人も増やしました



▲大阪府・よしのけんいち（D05517、20Cr.）



CORD事務局より

イラスト、お手紙、ストーリーなどは特別クレジットとライセンスの対象になります。使用条件はトーナメント進出者と同じです。

CORD事務局では新兵器、イラスト、提案、ストーリーなどを募集しています。宛て先はコンプティーク編集部・CORD事務局。封筒やはがき、便せんにも忘れずに、住所、氏名、パイロット名、ライセンスナンバーを書いておいてください。応募係には応募用紙のみを送ってください。別の場所で処理していますので、次号には間に合わない場合があります。

現在お手紙は1カ月に千通以上、イラストなどのレベルも非常に高く、毎回選考には苦労しています。この人のイラストがよかったとか、もう1度載せてほしいとかどんどん教えてください。選考の参考にさせてもらいます。

☆パイロットの名前に関して

有名なキャラそのままの名前に関して、大賛成から絶対反対まで、いろいろご意見いただきましたが、これもトップと同じく参加者の判断におまかせする、ということにしたいと思います。そのキャラのファンはあなたひとりではない、ということはお忘れなく。

※ライセンスカードについては143ページ、スネーク型は135ページ参照。

各種ボディ&パーツ最新カタログ

ボディ

ロボクラッシュ用のボディには、現在のところ３つのタイプがあるんだ。軽量のスプライト型は機動性、ナイト型はバランスの良さ、そして重量級のケンタウロス型は搭載量が特徴だね。重量というのはマシーンの重さ、搭載量は内部に搭載できるパーツの重量、装甲はボディの防御力をあらわしているんだよ。

軽量タイプ スプライト型

コード	形式番号	メーカー	重　量	搭載量	装　甲	値　段
B－1	M-30 A	RINGWARD	350	60	5	200
B－2	M-30B	RINGWARD	390	65	5	230
B－3	A-161	NIMFAR	460	65	6	200
B－4	DOM-22R	BROOKLYN	340	70	1	210
B－5	DOM-24R	BROOKLYN	370	70	3	240

中量タイプ ナイト型

コード	形式番号	メーカー	重　量	搭載量	装　甲	値　段
B－11	H-1	RINGWARD	600	90	4	200
B－12	H-5A	RINGWARD	660	95	5	230
B－13	H-5B	RINGWARD	開発中			
B－14	XL-65	XYLOC	650	80	5	210
B－15	XL-65B	XYLOC	800	80	6	240
B－16	XL-66	XYLOC	720	90	8	280
B－17	XL-70	XYLOC	開発中			
B－18	B-112	NIMFAR	690	110	5	250
B－19	DC-55X	DC	800	60	6	180
B－20	DC-60B	DC	740	85	8	250
B－21	DC-65	DC	開発中			
B－22	TEC-81C	ESPANOL	580	105	3	170

重量タイプ ケンタウロス型

コード	形式番号	メーカー	重　量	搭載量	装　甲	値　段
B－31	C-152	NIMFAR	850	150	3	200
B－32	C-152B	NIMFAR	800	120	4	200
B－33	C-154	NIMFAR	1000	190	5	250
B－34	C-157C	NIMFAR	1240	210	8	290
B－35	C-200	NIMFAR	900	140	7	280
B－36	DC-100C	DC	920	150	7	270
B－37	MOS-9A	CAESAR	920	130	6	240

エンジン

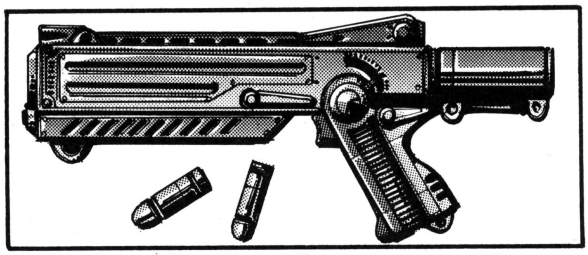
今回はエンジンについてはあまり変化はない。パワーはそのエンジンの出力で、これが大きいほど移動係数が良くなるんだ。また燃費は数字が小さいほど、マシーンの行動時間は長くなるよ。もっともこの行動時間は、燃料タンクの大きさによってもかわるけどね。

コード	形式番号	メーカー	パワー	燃　費	重　量	値　段
E－1	ED-250B	MERRIC	65	50	30	100
E－2	ED-275	MERRIC	80	80	45	85
E－3	ED-275B	MERRIC	85	75	50	100
E－4	ED-300B	MERRIC	100	95	60	110
E－5	ED-400	MERRIC	125	70	50	135
E－6	ES-101	MERRIC	170	120	95	120
E－7	AVS-20B	ALPHA	60	45	20	95
E－8	AVS-30B	ALPHA	80	70	25	120
E－9	AF-9	ALPHA	120	80	75	110
E－10	AVC-7	ALPHA	140	110	100	100
E－11	AVC-8	ALPHA	150	115	105	105
E－12	MC-1	LUNAR	95	75	30	130
E－13	MC-2	LUNAR	130	85	55	150

コンピュータ

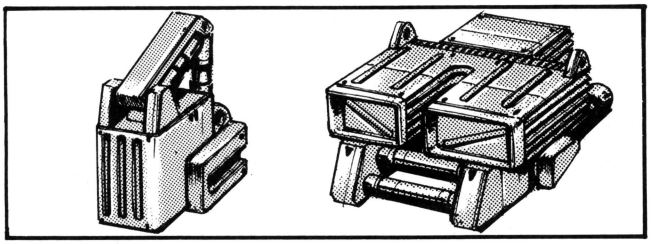
コンピュータは、パイロットの操縦の補助に使うんだ。キャパシティは処理能力のことで、これが大きいほど能力が高い。小型で軽量なので、搭載量には数えないよ。

コード	形式番号	メーカー	キャパシティ	値段
C－1	LOC-56	LOCSMITH	15	25
C－2	LOC-75	LOCSMITH	27	60
C－3	SD-271	SD/MARS	18	35
C－4	SD-371B	SD/MARS	24	45
C－5	SD-440	SD/MARS	40	85
C－6	SD-375	SD/VENUS	32	70
C－7	SD-568	SD/VENUS	52	110
C－8	PS-100	ALADDIN	48	100
C－9	PS-200	ALADDIN	開発中	



燃料タンク

燃量タンクの量を、搭載エンジンの燃費で割ると、そのマシーンの行動時間が計算できるんだ。燃料が切れかかると移動能力は大幅に落ちるよ。燃料はCORDが支給してくれるから、買う必要はないからね。



コード	容量	重量	値段
T－1	1000リッター	8	10
T－2	2000リッター	12	20
T－3	3000リッター	16	30
T－4	4000リッター	20	40
T－5	5000リッター	25	50

通常武器

通常武器は、有効距離別に4種類に分類されていて、距離がちょうどあわないと使えないんだ。だからちがった距離の武器を装備したほうがいいね。ただし近距離の場合は、どのマシーンでもパンチなどの攻撃をすることができるからね。各マシーンが持てる通常武器の数は、最大で3種類までだよ。

近距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W－1	トウスパイク	50	＋3	6	25	足の先に刃をつけ、キックのダメージを大きくする
W－2	パンチブースター	70	＋2	4	25	ナックルパートを強化し、パンチの威力を増す
W－3	ロングホーン	70	4	10	30	マシーンの頭や肩につける攻撃用のとがったツノ
W－4	ブレードアーム	60	5	8	40	マシーンの外腕部に仕込まれた大きな鎌のような刃
W－5	ドリルホーン	70	6	12	50	ストレートなツノの先端がドリルになっている
W－6	メタルクロウII	80	3	3	10	手の甲の上からとびだすかぎツメ。命中率がよくなった
W－7	テイルパーツ	45	8	20	30	近距離用の打撃兵器。他の用途はまだわかっていない

遠距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W－11	ショートソード	70	3	11	35	コストの安い短めの剣。威力はそれほどない
W－12	マグネティックソード	65	5	12	65	特殊磁性体の働きにより、金属の結合を崩す剣
W－13	レーザーソード	65	7	10	85	レーザーをビーム状にたばねたソード
W－14	バトルアクス	60	8	35	50	やや長めの柄のついた両刃の斧。単純だが強力な武器
W－15	ウォーハンマー	50	10	50	45	通常武器では最大の威力をほこる、巨大なハンマー
W－16	モーニングスター	70	6	45	50	チェーンの先にスパイク付きの鉄球をつけた打撃武器
W－17	ライトセーバー	75	9	8	120	軍用の特殊武器。フォトンの集合体の変形という

長距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W－31	ライトニングウィップ	50	5	8	50	高圧線を束ね、磁力波によりダメージを与えるムチ
W－32	ジャベリン	50	4	16	40	特殊セラミック製の小型の槍で、扱いやすいのが特徴
W－33	スパイダーウェブ	50	2	13	25	ダメージの他に粘膜のネットで、敵の行動を遅くする
W－34	ロングランス	45	7	40	45	敵を貫くのが目的の、重いのが、威力の大きい長槍
W－35	ハルバードII	45	10	40	55	柄の長いバトルアクス。以前より改良され強力になった

遠距離用武器

コード	名称	命中率	ダメージ	重量	値段	
W－41	クロスボウII	45	4	30	50	不人気なので改良され、以前より能力がややよくなった
W－42	シュリケンランチャー	50	2	20	50	小型のシュリケンを連射する特殊ショルダーバーツ
W－43	ハープーン	45	7	35	45	大砲のような筒から発射する、鎖のついた巨大なモリ

禁止武器

これは本当はブラックマーケットの商品で、今回もミサイル類が出回っているようだ。この禁止武器が事前チェックで発見されると、その場で没収されてしまうので注意すること。どの武器も使用できる距離は中距離〜遠距離。また5発うてるハンドブラスター以外は、1度使ったらおしまいだよ。

コード	名　称	命中率	ダメージ	重　量	値　段	
P-1	ファイアーボール	70	15	3	20	火炎を敵マシーンにぶつけ、大きなダメージを与える
P-2	フリーズフレイム	70	15	12	10	急速冷却剤を使って、敵マシーンのジョイントを破壊する
P-3	アシッドボール	70	−	10	10	酸性の溶液を散布する。損害は散布状況により一定しない
P-4	ソニックブーム	70	−	15	15	高周波により敵パイロットを失神させる特殊発信機
P-5	ハンドブラスター	80	8	40	40	命中率がよく、同じ戦闘なら5ラウンド連続で使用できる
P-6	グレネード	35	20	15	5	安くて破壊力の大きな手榴弾。命中率は低い
P-7	SRミサイル	60	30	10	20	直接照準の短距離ミサイル
P-8	SRGミサイル	90	30	15	40	短距離誘導ミサイル

特殊オプション

特殊オプションは全部で6種類。このうちホヴァーはスプライト型、ジェットローラーはナイト型、レッグパーツはケンタウロス型だけの専用オプションだ。どれも移動係数を上げる装置だよ。シールドとリペアパーツは誰でも使えるんだ。

コード	名　称	重　量	値　段	
S-1	シールド	20	15	セラミックと超合金の階層型タテ。これを持つと装甲が平均2ポイント上昇する
S-2	スモールシールド	10	10	ケプラー繊維とセラミックの軽量のタテ。持つと装甲が平均1ポイント上昇する
S-3	ホヴァー	3	30	スプライト型のみ。車輪と交換すると、移動係数がだいたい20%ほど上昇する
S-4	ジェットローラー	15	30	ナイト型のみ。足の先端にとりつけると、移動係数がだいたい20%ほど上昇する
S-5	レッグパーツ	20	10	ケンタウロス型のみ。無限軌道と比べ、移動係数がだいたい10%ほど上昇する
S-6	リペアパーツ	2	25	修理器材と工具のセット。戦闘後の修理の効率を、およそ50%アップさせる

第1次予選通過者リスト

これが、ほぼ20台に1台という激戦を勝ち上がってきながら、おしくも2次予選で敗退した第1次予選通過者のオーナーリストだ！　この通過ではライセンスコード＆追加クレジットは得ることはできないので、注意のこと。長いペンネームは省略した（7文字以上のもの）。なお、ここのイラストは、控え室の別室であって、予選通過とは関係ない。この第1次予選通過者発表を続けるべきか、それともこのページを使って別のことをするべきか、ご意見をお聞かせください。

（北海道）
島田卓弥
小沢拓也
阿部竜太
谷間清貴
布施智章
増田佳申
荒木健一
小山泰史
高島直樹
鈴木宏通
澤田誠一
面谷久則
青山義一
青地和也
新井享暁
吉田英紀
山口英樹
高本圭
浅野英之
石岡英勝
鰕夷森実
斎藤茂勝
渡辺充
田村貴幸
山岡克弘
阿部昌英
天池豊和
（青森県）
吉田信人
矢野順一
品木崇
葛西宏紀
佐藤幸司
駒木根猛
かえで
関隆之介
斎藤良司
成田治
（岩手県）
帷子信宏
（宮城県）
渡辺一貴世
三ケ山正明
佐藤学
會田光弘
会原圭二
宇木克之
（秋田県）
本田寿也
きんちゃん
木村明
工藤一彦
飛沢徳人
黒丸善洋
（山形県）
小笠原則繁
上野智
太田秀典
長谷部宏幸
太田聖一
（福島県）
馬上和也
鈴木大
千葉充明
仙波道人
開米耕嗣
桑原吉紀
（茨城県）
佐伯高光
館沢道貴
岩吉直行
長谷川克弘
（栃木県）
古橋仁
館野浩彰
雷神真紀
北瀬雅一
佐藤孝司
田中潤
清水教康
上野崇
岩上隆男
小川真郷
上野整一
松島由浩
（群馬県）
新木義治
青木慎
パライ・ナ…
猪野靖雄
倉沢良徳
Ｋ・Ｔａｍ…
佐々木徹也
浜野英一郎
（東京都）
桂木真人
寺島貴宏
国分直之
山口貴康
長谷川央城
松本哲也
毛内臣明
北山貴志
須永恒男
丸茂文紀
岸浪章哉
山本輝幸
田口里史
大橋幸司
中嶋直樹
田村博
高嶋大輔
青木匡
糸川勝浩
長谷川猛
井上克弘
阿佐美剛
山内謙一
粕谷武士
長村仁
吉岡要也
西村真人
鈴木達也
高橋一成
大澤裕幸
小野寺健
大場敏弘
福山義章
太田公昌
ＧＡＭＭＡ
国松覚
（埼玉県）
田中健雄
茂木啓通
坪田光治
穂積敬
芦澤毅士
寺門渉
高村光俊
山口輝一
田口茂
森泉弘幸
Ｄ，Ｓ
神庭仁
吉田清久
角田泰助
仲崎謙志
柳泰広
佐藤勝利
青木匡史
大田鉄斎
菅原孝浩
三村優治
矢島慎一
新井和彦
小杉道彦
池田秀弘
中嶋崇博
島田和彦
森信介
武馬厚雄
（千葉県）
石崎義博
武井雄一郎
駒木義孝
増田智彰
外谷彰規
糸久哲央
斎木文博
小川智久
小泉慎吾
山田好男
田中丈博
小長谷真樹
岩泉敬士
久万泰弘
相川由衛
水野谷滋久
中村輝昭
加藤茂之
牛込博明
新井雅
木下隆弘
高須雄一
稲葉初穂
菅原悟
石井康隆
松本晃広
山田武蔵
松本深
平野陽一
植田好宣
岩井直木
加瀬清志
草留泰三
（神奈川県）
坂本知之
佐藤寛嗣
滝本泰隆
高橋裕明
村松政之
高山稔
早田淳一
中野和雄
阿部靖史
高橋智也
河南充宣
桜井宏介
飯吉功一
久保敦
鈴木清史
奥堂裕之
ＸＩ
松野俊明
山崎正紀
吉野友一
石田守
稲垣千尋
鈴木康道
萩原毅
加藤準平
伊東康司
ＡＴＡＲＵ
ＴＥＡＭ－Ｄ
鈴木俊介
藁品一昌
桑原敦

◀茨城県・吉田正敏（DO55I9、20Cr）つきはどんなパイロットがくるか

◀三重県・五十嵐美緒（＋10Cr）控え室御三家のひとり。次回殿堂入り予定

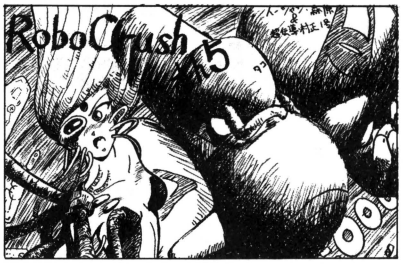
煙羅百鬼
古郡隆司
守谷健一
（新潟県）
鍋谷隆史
吉備津浩
横山耕治
山田崇光
加藤英樹
内山豊
小西統之
霜垣大助
川永隆雄
石山英右
小宮誠司
（山梨県）
小池桂二
（長野県）
遊佐末森
虎牙竜介
吉沢有紀
溝口保紀
横沢秀一
古川純
（静岡県）
遠藤雄二
霹木正雄
朝比奈伊知郎
小川秀紀
土屋瑞樹
市橋直樹
松風由恒
西村晃
佐藤健一
斉藤良次
諸星陽一
大澤勇
石辺良洋
土田圭一郎
長沢清隆
（富山県）
尾山尋一
森川彰人
寺西道信
立野慎一
繰管洋
中嶋一成
（石川県）
津田浩二
宮地喜郎
西田哲也
（福井県）
三尾真裕
渡辺和則
（岐阜県）
鈴木健司
矢代康夫
曽我部伸貴
浅野順一
棚橋紀夫
田口明
仙石桂三
脇田健太郎
毛利到
乾真佐宏
（愛知県）
今吉和也
藤井順一
星野直樹
深谷勉
小笠原英樹
伊奈伸泰
西川英男
鈴木富雄
福田真司
藤牧英昭
稲田勉
古瀬充孝
西尾公伯
白神義一
杉本一真
木澤正幹
吉川直孝
柿野昭博
松本浩如
山後公二
尾崎文英
田中信吾
吉田一雄
杉本健治
柏本伸也
村田好男
中根慎司
谷典晃
岩田隆治
鬼頭昇
都築宏紀
（三重県）

◀広島県・北山尚史（＋10Cr）禁止武器「イチゴパンティ」を装備だそうで

大畑和成
加藤雅宣
山川竜一
吉村真人
石田哲史
吉田哲也
西村典男
前田規寿
豊田司
（滋賀県）
田藤潤
（京都府）
魔法使い
みすったさる
虎徹
山元玄
飛鳥
笠井高士
武長圭
錦谷行洋
林英行
日下部博昭
（大阪府）
川端泰輔
谷村慎治
加藤聡
室田淳
稲垣直哉
坂本大介
上田正博
谷川義彦
根本幸弘
来村教彦
Ｔ．Ｙ
木内正典
佐々木一博
野尻博哲
尾込憲一
田島誠一
Ｆ・Ａ・Ｍ
宮本聡市
子城閑亮
瞬風影
平石和也
ＪＪ
竹内英樹
美濃辺尚志
陰山健
萩原直樹
渡辺良
田島浩嗣
山本秀和
松永孝一
日笠山進
グループＮ…
小林良則
岡周司
（岡山県）
榊霞
夢来楽舞
（兵庫県）
横田啓
一服盛男
森岡伸也
倉橋学
田野良太郎
三上勝大
中西一真
高山隆
神木哲也
下川智之
西岡直彦
前田邦明
牟田博之
藤井丈士
安藤俊晴
矢田直樹
杉尚憲
片山貴正
岡田英樹
小林悟
ノッチャ
浅田耕司
渡辺誠
霜月斗志央
（広島県）
川上真治
浅田和哉
山下裕史
金久純治
海原朋和
浅枝諭

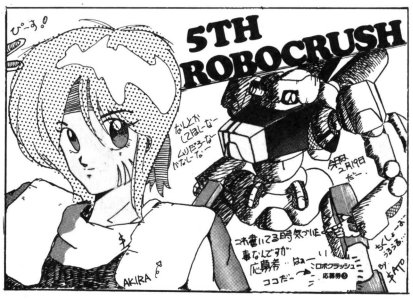
◀新潟県・DANDY―J（D0552 0、20Cr）

藪田正樹
ＡＴＭの鬼
木原康宏
山口亮
沼田健一
猪澤和夫
三方将弘
折戸俊寛
広中和広
越前宏視
祖父江啓司
永井数樹
（奈良県）
馬場啓仁
谷江俊明
（和歌山県）
花田明廣
寺田幸司
田中昭紀
脇口康弘
川端正敏
（鳥取県）
湯口普央
尾平康
鈴木勝幸
清川英範
井之川宗右
吉田浩三
篠原和也
藤吉啓輔
平下真一
岡谷謙二
土井一久
小山修治
慎本光広
（山口県）
民谷公
宮本恵弘
桂靖
兼石賀透
高井洋
寺田直樹
ＶＥＲ
田中清志
藤井孝功
上領正次
宮内洋
（徳島県）



▲岡山県・ざらき（D05521、20Cr）

高橋宏樹
向海一
新田明徳
ＭＩＬＫＭ…
笹本洋
（香川県）
鈴木啓之
丸井孝一
（愛媛県）
飛梅悟
石井久士
西田雅也
桧垣和博
西原史博
宮崎裕一
辻卓也
（高知県）
池田正信
池上学
（福岡県）
寺島亮
清水裕幸
吉田勝
隈啓一
福田亮二
田中琢磨
成冨孔一
後藤剛
村本貴之
冨永琢朗
樋口雅之
坂井芳弘
西川裕之
城本賢作
田中裕典
高橋克英
ＮＥＷＳ
古賀崇元
山崎泰寛
（佐賀県）
永江幹伸
（長崎県）
ＴＯＩ－Ｔ…
谷幸成
草野英太郎
ＭＡＲＫII
秀島徹郎
（熊本県）
畠山宏
（大分県）
重信恭二
高橋賢
高畑洋一
工藤亮
後藤孝一郎
松尾武司
（宮崎県）
半沢雅明
須田裕幸
大久保敏男
浅野泰宏
鈴木俊彦
山内洋司
森川育造
今野直
柴田和也
（鹿児島県）
Ｄ・Ｆ・Ｈ
新木秀也
松本龍
（沖縄県）
山倉哲
（不明）
山下朋幸
木本哲也
安永正史
畠澤貴幸

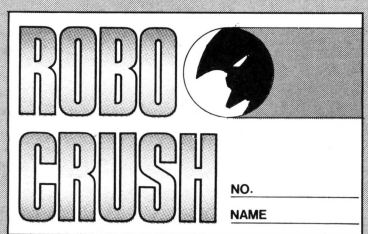


▲宮城県・佐藤博之（D05522、20Cr）右下に注目。こんなことにならないように注意しましょう

ライセンス、仮デザイン決定！

おまたせしました！　やっと、ついに、ロボクラッシュのライセンスカードのデザインが決定しました。と、いってもじつは見てのとおりまだまだラフデザインの段階で、もう少し手を加えていかなくてはなりません。

さらにデザインが本決まりになっても、完成から発送までは、まだいま少しかかると思います。また、発送の際にはスムーズに確実に行うためにみなさんのご協力が必要になると思います。そのときはよろしく。ライセンス保持者のみなさん、もう少し待っててくださいね。



ロボクラッシュ公報

1．第5回大会の報告

第5回ロボクラッシュ大会は、平穏無事（？）に終了しました。参加者もふたたび増加し、さらに1次予選通過者の発表作業もあり、事務局のほうは悲鳴をあげています。

それではまずは恒例のデータ発表からいきましょう。

◇ **使用ボディベスト5**

TEC-81B	37.1%
C-152	12.8%
C-152B	7.4%
M-30A	6.8%
DC-55X	5.9%

◇ **タイプ別比率**

スプライト	16.8%
ナイト	52.4%
ケンタウロス	30.8%

◇ **使用エンジンベスト5**

MC-1	26.1%
ED-400	23.6%
AVS-20B	12.6%
ED-275	11.8%
AVS-30B	9.3%

◇ **使用武器ベスト5**

メタルクロウ	38.1%
ライトニングウィップ	22.3%
ライトセーバー	15.7%
レーザーソード	14.8%
バトルアクス	11.5%

ボディのトップのTEC-81Bは前回よりもさらに増えました。これに対抗する新型マシーンは、まだ出てこないようです。全体としてはケンタウロス型の比率がかなり増加したのが目立っています。

エンジンはMC-1がシェアを落とし、ケンタウルスの増加にともなって、ED-400が増えました。

武器はバトルアクスがベスト5に入ったのが目立ちます。ケンタウルスの増加のせいでしょうか。

コンピュータは、45%の参加者がSD-371Bを使っています。禁止武器のミサイルも、それほど出回った数は多くなかったようです。新製品のスモールシールドも含めたシールドの使用者は56%、リペアパーツは31%の参加者が準備しています。

2．第6回ロボクラッシュ大会

ひきつづき第6回ロボクラッシュ地球大会の開催を発表します。

大会のシステムは第5回と同じです。第1次予選は1グループ20台ほどのバトルロイヤルで争われ、第1位となった人が2次予選に進みます。この2次予選では、上位2台が勝ち残りを認められ、決勝トーナメントに進出できるわけです。

またいつものように、バトルロイヤルを勝ち抜いたマシーン以外にもチャンスがあります。今回と同じように、バトルロイヤルで大活躍しながら敗退したプレイヤーのなかから、特別に数人が選抜されて、決勝トーナメントに参加できます。

決勝トーナメントは128台のマシーンが1対1の対決で連続で7回戦、そして決勝戦で勝ったプレイヤーが、第6回ロボクラッシュ大会の優勝者となります。

3．ライセンスコードとボーナス

ロボクラッシュ大会で決勝トーナメントに進出したか、あるいは投稿などで大会に貢献したプレイヤーには、ライセンスコードとボーナスクレジットが与えられます。そのプレイヤーは次回からライセンスコードを応募用紙に記入すれば、基本の500クレジット＋ボーナスクレジットの金額を使って、自分のマシーンをつくることができます。つまり最初の参加で3位に入れば、次回は560クレジットまで使えます。

このボーナスは積算されていきます。したがって優勝を2回したプレイヤーは、そのつぎの回から800クレジットのマシーンをつくれるのです。

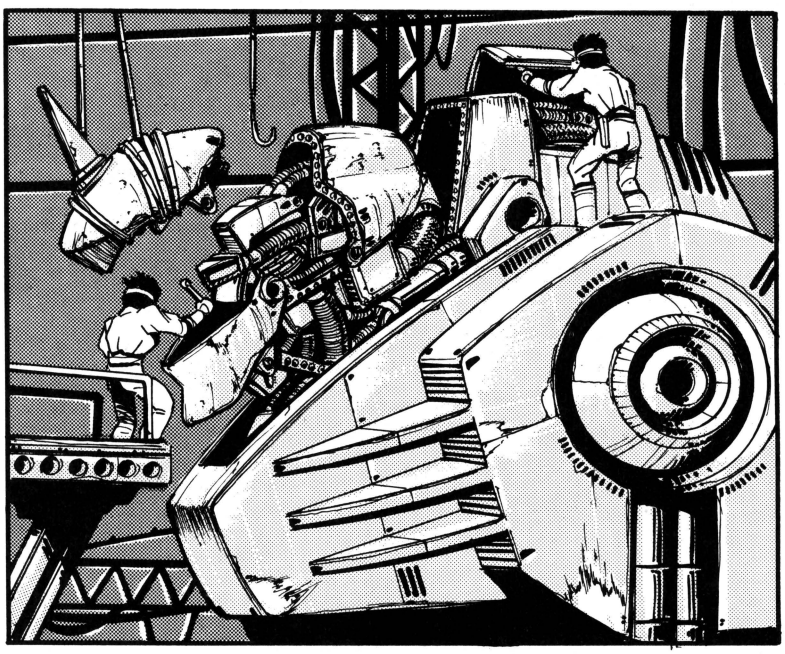
優勝	150クレジット
2位	100クレジット
3位（2名）	60クレジット
予選通過	30クレジット
投稿など	10～20クレジット

注意してほしいのは、このボーナスはパイロットの成績として記録されることです。名前のちがうパイロットで応募してきたときは、このボーナスは使えないので注意してください。

4．パイロットとマシーン

ロボクラッシュ大会は安全対策がいきとどいているので、めったに死者はでません（負傷者はでますが）。したがって途中で負けたパイロットも、死んだわけではないので、次回の大会にエントリーすることができます。

しかしマシーンのほうは、1回の大会が終わるころには、みんな破壊されるかボロボロになっています。そのため次回の大会では、また新しいマシー



ンをつくらなくてはなりません。そのときは前回搭乗したのとちがうタイプのマシーンを使ってもかまいません。

なお、今回からマシーンに搭乗できる武器などの数が変更になりました。通常武器が4種類まで、禁止武器が6つまで、そしてオプションパーツは4種類まで搭載できます。

5．作戦計画

ここで作戦計画の基本的な考え方を説明しておきましょう。

まずバトルロイヤルは、大乱戦になるので、距離はあまり意味がありません。パイロットは武器の使える位置にいる敵を攻撃するのです。

最初の〝攻撃の%〟は、その条件のときに敵をどのくらいの確率で攻撃するか、ということです。しかしバトルロイヤルでは、敵を攻撃すると反撃をうける可能性があるので、あまりバーサークしないほうがいいでしょう。

トーナメントは1対1の戦いなので、作戦はバトルロイヤルとはまったく異なります。最初の〝行動パターン〟の4項目は、どれくらいの確率でどの行動をするかということです。それぞれの項目は1～97のあいだで記入し、4項目の合計は必ず100にしてください。狙いは攻撃のときに自分の命中率を上げ、防御は相手の攻撃の命中率を下げます。

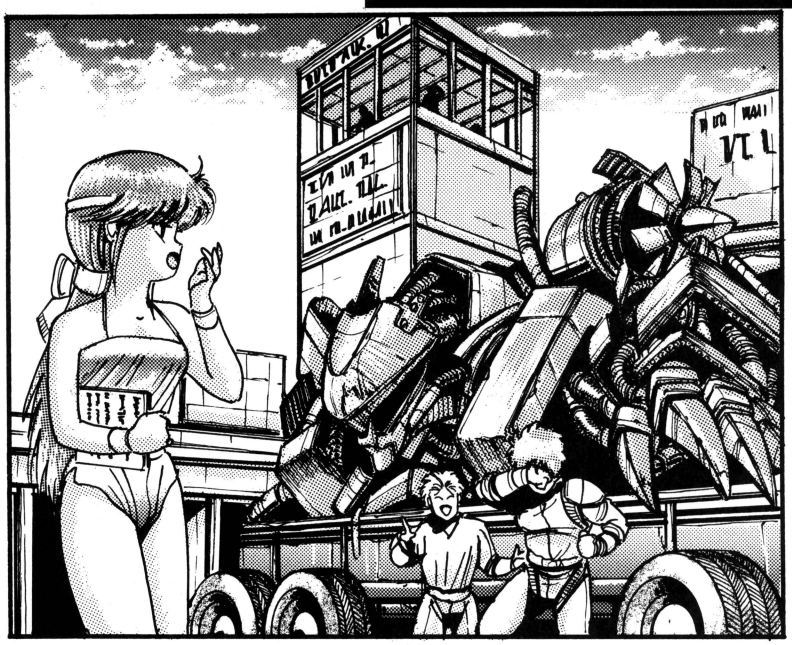
つぎの〝距離〟は、マシーンの望む距離です。ひとつだけ○をつけてください。いちばん強力な武器の距離がいいでしょう。マシーンは移動選択したときに、自分の望む距離に近づくように移動します。

最後の〝攻撃目標〟は、バトルロイヤル、トーナメント共通のものです。相手のマシーンのどの部分を狙うかを、各項目は10～40、合計で100になるように記入してください。

この作戦計画の数値の記入ミスは、けっこう数が多いので、あなたも応募する前にもういちどチェックしてみましょう。

6．禁止武器の使用

今回から禁止武器の使用条件の書き方が変更されました。それぞれの武器の最後の欄に、以下の条件からひとつを選んで、その番号を書き込んでください。番号記入がない場合は、禁止武器は使用されません。



1．1次バトルロイヤルで自分のダメージが50%を越えたら使用する
2．1次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
3．1次バトルロイヤルで最後の1台に使用する
4．2次バトルロイヤルで自分のダメージが50%を越えたら使用する
5．2次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
6．2次バトルロイヤルで敵があと2台になったら使用する
7．トーナメントで自分のダメージが25%を越えたら使用する
8．トーナメントで自分のダメージが50%を越えたら使用する
9．トーナメントで自分のダメージが75%を越えたら使用する

なお、今回からわかりやすくするために、使用条件では相手とのダメージの比較は行いません。自分のマシーンのダメージからの判断だけでも、大きなちがいはないようです。

7．チューンナップ

第6回大会から、ロボクラッシュのマシーンはチューンナップできることになりました。チューンナップできるのは、以下4項目です。

ボディの軽量化
エンジンのパワーアップ
装甲の強化
武器命中率の上昇

チューンナップ・ショップの設定は、さすがにページ数の関係や、システムの複雑化をさけるために見送られました。したがってチューンナップ費用やその内容は、どのマシーンが行ってもみな同じです。

どのチューンナップも、基本コストは20クレジットです。これによる性能の上昇は、およそ10%アップというところをだいたいの目安にしてみてください。

希望するならひとつの項目には、最高で50クレジットまで使うことができます。多く使った分だけ、そのマシーンの能力は上昇するでしょう。

またチューンナップは、最低で1クレジットから可能です。ただし基本コストに達しない金額でのチューンナップは、必ずしも効果が上がるとはかぎりません。

マシーンをチューンナップする人は、記入用紙の右上に各チューンナップの項目ごとの金額を書き込み、その合計額を左下のチューンナップ費用の欄に書いて下さい。費用を総合計するときに、チューンナップの分を忘れないようにしてください。

応募用紙の書き方と記入例

ロボクラッシュに参加するには、応募用紙を切り取るか、またはコピーを取って、用紙の右上に応募券を必ず貼ってください。応募券はこの下にあります。

まず参加者ＩＤの各項目をきちんと書いてください。ペンネームを使いたい場合も、必ず本名と住所も書いておいてください。

発注書にはパーツのコード番号と形式名、それに重量・値段をきちんと記入してください。それから重量と値段の合計を計算するのも忘れずに。

ボディ、エンジン、燃料タンク、コンピュータは各１種類、通常武器は４種類、禁止兵器は６つ、オプションは４種類まで搭載できます。そしてボディとコンピュータ以外のパーツの重量を合計して、それがボディの搭載量を越えないようにしてください。

チューンナップは値段には関係しますが、搭載量には関係ありません。チューンナップをした人は、各項目ごとの費用を右上の欄に書き、その費用の合計を左下の欄に入れて、費用の計算をするときに忘れないようにしてください。

一般の人が使えるのは500クレジットまでです。しかし以前にライセンスをもらった人は、獲得したボーナスクレジット分も使うことができます。その場合は自分のライセンスコードをライセンスの欄に書いてください。忘れると金額超過で失格になりますよ。

作戦計画の内容は144～145ページに説明してあります。したがってここでは記入された数字の確認をしましょう。

バトルロイヤルの作戦の〝攻撃の％〟は、10～100の数字を入れます。

トーナメントの作戦の〝行動パターン〟の最低は１、４項目の合計は100です。〝距離〟にはひとつだけ○をつけてください。

〝攻撃目標〟はバトルロイヤル、トーナメント共通のものです。各項目は10～40、合計は100にしてください。

応募用紙の宛先は、

〒102 千代田区九段南４－７－16
市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部
『ロボクラッシュ』応募係

今回の締め切りは、**４月18日**の消印までが有効です。

マシーンの発注書

	コード番号	形式番号	重量	値段
ボディ	B-11	H-1		200

	コード番号	形式番号	重量	値段
エンジン	E-2	ED-275	45	85

	コード番号	容量	重量	値段
燃料タンク	T-1	1000リッター	8	10

	コード番号	形式番号	重量	値段
コンピュータ	C-1	LOC-56		25

	コード番号	名称	重量	値段
通常武器	W-31	ライトニングウィップ	8	50
	W-42	シュリケンランチャー	20	50

	コード番号	名称	重量	値段	条件
禁止武器	P-1	アシッドボール	3	20	1
	P-1	アシッドボール	3	20	5

	コード番号	名称	重量	値段
オプション				

チューンナップ費用	40

総合計	87	500

チューンナップ（1～50）

種類	費用
ボディ軽量化	10
エンジンパワーアップ	10
装甲強化	20
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦（10～100）

残りの敵の台数	攻撃の％
最後の１台	100
25％以下	90
50％以下	70
75％以下	30
76％以上	10
ダメージのひどい敵	100
エネルギー切れの敵	100

トーナメントの作戦（1～97）

行動パターン	ポイント
移動	30
狙い	15
攻撃	35
防御	20

距離	○をつける
遠距離	○
長距離	
中距離	
近距離	

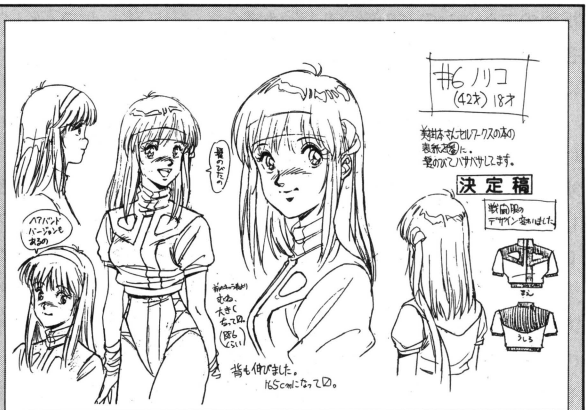
攻撃目標（10～40）

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭	20	コンピュータ損傷
腕	20	武器命中率ダウン
胴体	20	エンジンパワーダウン
移動システム	40	移動力ダウン

トップ部隊は大激戦だ！

さて、前回からエラい事態になっているのが『トップをねらえ！』だ。はたして今回の作戦で、地球艦隊は侵攻してくる敵を撃退できるのだろうか？　新型ロボットのRX-88、RX-98、RX-68Kの実力はいかに？　はたしてRX-TOWNSは登場するのか（出るわけないか？）うーむ、何だかまるで先行きが読めないなあ？

しかし今後の『トップをねらえ！』は、いずれにしてもクライマックスが近いので、現在のところコンプティークとガイナックスで、今後の展開について考えているところなんだ。詳細についてはもうすこし待ってね！



ロボクラッシュ応募用紙

応募券を貼ってください

参加者ID

応募者名	住所	年齢	※この欄には何も書かないでください

パイロット名	マシーン名称	ライセンスコード

マシーンの発注書

	コード番号	形式番号	重　量	値　段
ボディ				

	コード番号	形式番号	重　量	値　段
エンジン				

	コード番号	容　量	重　量	値　段
燃料タンク				

	コード番号	形式番号	重　量	値　段
コンピュータ				

	コード番号	名　称	重　量	値　段
通常武器				

	コード番号	名　称	重　量	値段	条件
禁止武器					

	コード番号	名　称	重　量	値　段
オプション				

チューンナップ費用	

総　合　計		

チューンナップ（1～50）

種　類	費　用
ボディ軽量化	
エンジンパワーアップ	
装甲強化	
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦（10～100）

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の１台	
25%以下	
50%以下	
75%以下	
76%以上	
ダメージのひどい敵	
エネルギー切れの敵	

トーナメントの作戦（1～97）

行動パターン	ポ　イ　ン　ト
移　動	
狙　い	
攻　撃	
防　御	

距　離	○をつける
遠　距　離	
長　距　離	
中　距　離	
近　距　離	

攻撃目標（10～40）

攻撃目標	パーセンテージ	効　果
頭		コンピュータ損傷
腕		武器命中率ダウン
胴　体		エンジンパワーダウン
移動システム		移動力ダウン

新連載

シミュレーションゲーム宝船

Simulation Game Takara-bune

――開会宣言――

なんと、シミュレーションゲーム宝船だとお！　どこからこんなネーミングが出てくるの!?

というわけで、今月より新連載のＳＬＧ宝船。これ全身硬直、ガッチガチの硬派、七星剣のＳＬＧ ＲＥＶＩＥＷから、われながらしょーもない連載記念小説まで――硬軟とりまぜファンの皆々様にお贈りするのじゃ。あと、天才（あるいはＳＬＧ界のブドウ球菌）秋葉原助手のＳＬＧ通信は、しっかとスペースを確保したからね、おたよりガシガシ送ってちょーだい。それでは、良い子の皆さん、今月も元気よくいってみるぞ――！！！！

ＳＬＧ ＲＥＶＩＥＷ

大海令

大日本帝国海軍の軌跡

ゲームソフトっていうのは、多かれ少なかれ、そのソフトハウスが持つ個性（のようなもの）をひきずっていると思う。ひきずっているというのは、やや誤解を招きそうな言葉ながら、ゲームソフトであれ小説であれ、エンターティンメントと名がつくものは、常にはっきりしたコンセプト（発想：ものの考え方）、個性を打ちだしていかないと、ユーザーを引きつけることあたわずなのもまた事実。

と、ここまで書いてきて、いよいよ本題に突入しよう。コンピュータ版ＳＬＧに隠然たる(!?)勢力を誇る、アートディンクの『大海令』。去年のソフトハウスマラソン取材のおり、開発中のソフトを初めて見せてもらった第一印象は、

「うーむ、アートディンクもいよいよ開戦に踏み切ったか！」

ということだ。これまで『Ａ列車』シリーズに代表される同社のゲームは、不毛の地に鉄道をひき、町を発展させていく（それこそ）建設的かつ平和愛好(!?)の趣が深かった。まあ、例外をいえば、『地球防衛軍』があるが、これとても「宇宙船をつくる」――まさしくこの一点にテーマが集約されていた感じがあるな。

たとえば、アラビアを舞台にしたゲーム（ダレがつくるか!?）をつくるとする。光栄だったら石油収入で国を富ませ、産業を発展させ、領土を拡大するゲームをつくる。また、システムソフトは、戦争ものもさることながら、やはりアラビアのロレンス。一生懸命鉄道爆破にいそしむ――といった趣のゲームをつくること必定。しかしアートディンクはちがう。たとえば何度鉄道を爆破されたとしても、ボルガの舟歌を謡いながら断固として（鉄の意志をもって）砂漠に鉄路を建設することだろう。

つまり、要するに、だ、アートディンクはこれまで戦争には無縁だったのだ。敵をやっつけ、滅ぼすカタルシスとは別のコンセプトを信条としていたためだろう。で、再び『大海令』に即していえば、アートディンクが、太平洋戦争という、古今未曾有の消耗戦をどのように表現するか？　がもっとも興味のあるところ。

盛本画伯の
お笑い玉手箱

今月のお題
大海令

うれしいな、今夜のゴハンはカレーだい、逆さに読んだらだいかれい……だいかれい、大海令……、おおっと、大爆笑！

もうすこしがんばりましょう

スーパー大戦略：航：トムキャット、トーネードADV、ハリアーII、FSX、F-18、トーネードIDS　ヘリ：アパッチ、リンクス　車両：レオパルド、メルカバ、テレダインAGS、ブラッドレー、ローランド2、87式　兵：重歩兵、ゲリラ兵（島根県・西下勝也）　航：ハリアーII、A-10　ヘリ：ヒューイコブラ、イロコイス　車両：レオパルド2、ゲッコー　兵：歩兵　他：トラック、補給車（福岡県・伊藤敬）

まずはこのソフトのメインテーマについてもの申せば、『大海令』のベースとなっているコンセプトは、ビジュアル・グラフィック。昔、「トラ・トラ・トラ！」という戦争映画があったのをご存じだろうか？　空母より飛び立った日本の攻撃機の編隊長が、僚機に下を見ろと合図を送る。途端に画面が切り替わって、真珠湾を一望のもとに収めたパノラマが展開する。ひっそりと静まりかえったアメリカ太平洋艦隊最大の軍港。停泊中のおびただしい艦船群。やがて編隊は獲物を見つけた猟犬のように、一斉に急降下を開始する。「はるか眼下に真珠湾が見える」――この興奮、この快感をコンピュータSLGで表現してみたい。これが『大海令』の基本なのだ。

具体的なシステムの話でいえば、注目に値するのが、連合本部でのマウスを使った航路設定。各艦隊の航路は実際の海図（チャート）のイメージで設定される。ただし、コンピュータ版ゆえ、映画で見るようなコンパスや定規は必要ない。マウスクリックで移動目標の指定をすると、いかにもそれらしい航路が設定される。

また、艦隊編成（編成本部）は、このゲームのウリというだけあって、ゲーム中もっとも神経を使うところ。艦隊・基地はそれぞれ第1艦隊（部隊）から第8艦隊（部隊）まで編成することができる。画面に表示されるツリー（系統樹）上で、自由に編成・配置転換を行うことができる。とはいえ、この編成には頭を悩ますこと請け合いなのだ。ツリー状の編成図は、上の艦（航空機）が下に位置する艦（航空機）に対して指揮権を有する。逆にいえば、下の艦は常に上位の艦に追随して行動する。補給艦が先頭にたって空母を従える編成などはナンセンスだし、艦隊戦に弱い空母ばかりの艦隊では、いざというとき頼りにならない。また、敵潜水艦に対しては駆逐艦が必要になる――などなど、とにかくどうすれば強力な艦隊を編成できるのか、コーディネーター（組織家）としてのゲーマーの腕が試される。『大海令』中、もっとも力の入ったフェイズだ。

艦隊を編成して、移動地点を設定したら、次は戦闘。艦隊本部では、陣形や作戦指示など、主として戦術面での操作を行う。敵を見つけしだい攻撃せよとか、一目散に逃げろといった艦隊ごとの方針の決定だ。方針を決定したら、「人事を尽くして天命を待つ」。あとは画面上に展開される戦闘を見守るのみ。ただし、1部隊の単位でなら自分で操作を行うこともできるので、たとえば潜水艦によるゲリラ作戦にはかなり有効な方法だろう。

というのがおおよそのあらまし。実際にプレイしてみた印象では、際だったのが編成の画面。アプローチとしては、パズルゲームの趣があり、グラフィックを別にすれば、システムとしてはもっとも光っているところだ。反面、いまひとつもの足りないのが、戦闘。背景となる地形の大きさとの関係上か、個々のユニットが小さく、戦闘シーンが（たとえば『大戦略』シリーズの一種スゴ味のある戦闘に比べると）やけにカワイく上品である。枝葉末節ながらプツー、プツー（と私には聞こえる）という射撃音がやさしく、「オ、オレはいま戦場にいる！」といった気合いと高揚感が沸き起こってこない。まあ、これは好みの問題でもあるので念のため――。

また、プレイアビリティ（遊びやすさ）重視の立場からは問題はないものの、リアルさを重視するシミュレーション派にとっては、いくつか注文があるところ。真珠湾攻撃で、奇襲効果がほとんど不可能に近いことや、見えない位置から敵艦隊を攻撃する機動部隊本来の戦闘が実現されていないことなど――その最たるものだろう。後者についてひと言つけくわえると、『大海令』のシステムは大艦巨砲主義にこそふさわしい。戦艦と戦艦とが激突する艦隊戦（ややマイナーなテーマながらサボ島沖夜戦など）シナリオを考慮して欲しかった。今後のシナリオ集発売を期待したい。

さて、『大海令』、結論としては、良かれ悪しかれ、アートディンクらしさが出ているゲームだ。ビジュアル・グラフィックの見事さやち密な艦隊編成に見られるように、従来の太平洋戦争もの（とくればおわかりでしょう）とは、180度異なったアプローチで、オリジナリティに富んだ独特のSLGを提供してくれた。　（七星剣）

異色作『パイレーツ』にまずは注目！

SLG TOP10

1	三國志（光栄）
2	大戦略II（システムソフト）
3	信長の野望・戦国群雄伝（光栄）
4	スーパー大戦略（システムソフト）
5	維新の嵐（光栄）
6	ミスタープロ野球（クリスタルソフト）
7	大海令（アートディンク）
8	A列車で行こうII（アートディンク）
9	シュヴァルツシルト（工画堂）
10	ファースト・クィーン（呉ソフトウェア工房）

この世に星のごとくSLGはあれど、キミの心に残る永遠のSLGはただ1作のみ。というわけで、今月からTOP10、始めちゃうのでヨロシクね！　で、今回についてはまだ投票ゼロということで、本誌の識者（秋葉原など）が好き勝手にデッチ上げた。このコーナー、生かすも殺すもキミしだい。しっかり盛りあげていこう！

スーパー大戦略・最強編成　航：イーグル、F・ファルコン、ハリアー、FSX、F―III、ホーネット、A―10　ヘリ：ホッカム、アパッチ、シュペルピューマ　車両：レオパルド2、テレダインAGS、91式歩兵戦闘車、ヤグアル2、ADATS、ゲバルト　兵：重歩兵、ゲリラ兵　他：補給車（新潟県・古海景雲）

さて、と。SLG時評と題してこれから毎月、昨今のSLGの傾向と対策について、具体的にソフトをあげながら、いろいろとコメントを加えていく。短評形式ゆえ、どこまで掘り下げることができるか――自信がないが、まあ、案ずるより生むがやすし、とりあえずは行ってみようか！

まずはSLG界に復活なったNCSの『ライトニング・バッカス』。機動歩兵の中隊長がゲーマーの役どころといった戦術級のSF・SLG。伝統的なヘクス方式をしっかり受け継いだ手堅いゲームづくりに好感が持てた。また、8つあるシナリオは、背景となるストーリーによってつながり、一中隊長の戦記という形式で展開される。間にはさまるAVGばりのビジュアルとあいまって、雰囲気を盛りあげてくれること請け合い！　同じSFものながら、前作『ガイフレーム』の大作志向とは対照的に、ショートシナリオ8本で全体を構成する。ショートシナリオ志向の強いゲームだ。この点『エルスリード』以来の方針に戻った感じといえるな。

なお、福岡県の水田クンは、このゲームに霊感（!?）を得て、（小林源文ノリがウレシイ）体験記を送ってくれた。SLG通信に掲載したので、『ライトニング・バッカス』の雰囲気を知るための参考にして欲しい。

マイクロプローズの『パイレーツ』は、このコラムを担当するワタシが現在もっともハマっている作品。背景は16世紀から17世紀までのカリブ海。プレイヤーは海賊の親分になって、この夢多き世界を荒し回るって寸法だ。とはいえ、何事にも道があり基本がある。一流の海賊になるためには、各国の総督（スペイン、イギリス、フランス、オランダ）と上手に渡りをつけ、できれば位階や嫁さんを貰わねばならない。また、配下の士気を常に高い状態に保つためには、絶え間ない略奪行為が必要となる。ほかにも、宝の探索あり、行方不明の肉親の捜索ありと、話題には事欠かない。

ゲームの目的は、引退した時点でなるべく高い階級にのぼりつめること。そのためには、総督から貰う位階と、略奪などで稼いだお金に応じて、自動的にシステムが評価する仕組みとなっている。ワタシの場合、初めのうちは、どうガンバっても、「やくざ」や「ごろつき」にしかなれなかったのが、日々精進した結果、ようやく「海軍少佐」の位まで到達した。最高位は「国王の側近」だが、こちらは実現したのは日本でも数人しかいないそうだ。うーむ、道はあまりにも遠し――だな！

最後に、「すべての道は大戦略に通ず」。先月も紹介した『大戦略III』開発の動向が気になるところ。なにせ、リアルタイムの移動・戦闘システムやら、ユニット同士のスタックなど、これまでの大戦略シリーズとはガラリ変わった新機軸を数多く盛りこんだ本年度SLG期待の星だ。ゲームバランスの調整に手間取るんじゃないかなあ…。

というのは別に確固とした情報ではありません。SLGファンとしての懸念にすぎないので悪しからず――。

SLG用語事典

SLG宝船には、やはり用語辞典は欠かせない。なにせコンプSLGのアカデミズムを一身に背負うコーナーなのだ。勉強してくれ！

あ

【秋葉原：あきばっぱら】 厳密にいえば人間とはいえない。フツー人類というのは、複雑（怪奇）な進化の過程を経て、まあ、かようなことになったわけだが、秋葉原の場合、じつに単純。ゾウリ虫→ブドウ球菌→ジャワ原人→秋葉原となっている。現在本誌SLGの評判を（ひたすらに）落とし続け、SLG暗黒面（ダークサイド）として民衆の恐怖を招いている。自宅で熱帯魚を飼っているというウワサもある—。

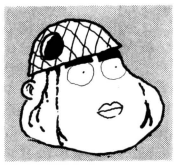
【アイテム：あいてむ】 アイテムかあ……。うーむ、SLGでアイテムっていうのは……。たとえていえばイーグルのS爆弾とか、やめやめっ！ 今度調べておきます。

【AFV】 Armard Fighting Vehicles （装甲戦闘車）の略。本誌で『大戦略』シリーズをレビューする際、いかにもそれっぽい雰囲気を出すためにマニア誌から引っぱってきた用語である。とはいえ装甲車でシャラッと流すより、AFVっていうほうが引っかかりがいいよねえ！ キミはどう思う？

【M901 TOW】 『大戦略』シリーズAFVの中でも、ひたすらに地味ィ～ッ！ なヤッ。レオパルド2やらエイブラムズの陰に隠れて、シナリオが終わるころにはほとんど姿を消している——（要するに）フランダースの犬である。可哀想に思う人は、ゼヒ生産してあげてちょーだい。

【安房：あわ】 千葉県の先端、房総半島の古名。ご存じ『信長の野望』シリーズでは、悲惨この上ない運命——。北条につねに頭を押さえられ、挙句の果ては滅亡に至る。各国中、カワイソ～の筆頭。

【足軽：あしがる】 応仁の乱を境に誕生した武装集団。戦いのためには手段を選ばない、鎌倉以来の伝統的な武士にとっては不可解にして恐怖のマトであった。戦国の初期、京に発生した彼らは、主として逃亡した農民層から構成されていたと考えられる。が、『信長』シリーズは、時代が降っているせいもあり、単なる歩兵の意味に使われている。主要な武器は槍であったと考えられる——。



【あべさん】 ジュン企画の人。

スーパー大戦略・最強編成 航：F・ファルコン、ハリアー、FSX ヘリ：アパッチ、シュペルピューマ 車両：レオパルド2、ヤグアル2、メルカバ、テレダイン、AGS、ADATS、ローランド2、ブラッドレー 兵：エリート兵、重歩兵、ゲリラ兵 他：トラック、補給車（京都府・岩井進）

連載開始記念小説 終わりなき戦い

作／草枕バグ
画／渡辺天留子

闇の中で、二人の術者が死力をつくして戦っていた。ふたつの念と念が激突し、互いに相手を圧倒しようと競い合っていた。と——、

ぐぇっ
ぐぇっ
ぐぇっ

——断末魔の悲鳴であった。すさまじい殺気がCRT六四〇×四〇〇の空間を覆っていた。下ぶくれ大顔の黒い影が降魔のごとく、キーボードのもとに降り来たり、

とたたたっ

衝撃音。一撃のもとに、十五ものコマンドが実行された。恐るべきコマンド使いであった。

圧倒的な力であった。打倒秋葉原をめざしたDr・四谷は一瞬のうちに倒され、後には静寂と血の臭いのみが残っていた——

が……。

大顔秋葉原のスキをついて、キーボードを奪い取ったものがいた。

がしっ

坤心のPFキー一本突き

が秋葉原の背後を襲った。目にもとまらぬ早さであった。体制をたてなおす秋葉原にとどめをさすように、最終コマンドが実行された。

ずがーん、ずだだだ

大戦略II秘中の秘、恐るべき核兵器コマンドであった。

びえ——！！！

結界が崩れ、ぽっかりと口を開けた深淵の中に秋葉原は吸い込まれていった。

ふうっ

女がひとり、SLG暗黒面の最後を見届けていた。女の名は九段南。激しい戦いを物語るかのように、いつまでも息をととのえていた——

READERS' SLG通信

数々の激戦をくぐり抜け、しっかり生き残ったわれらがSLG通信。来月からは九段南も、留年ほぼ確定的ということで参加するからね、ヨロシクお願いしますのじゃ！

スーパー大戦略・最強編成　航：イーグル、F・ファルコン、FSX、ホーネット、ハリアー、A—10　ヘリ：ホッカム、アパッチ、ブラックホーク　車両：レオパルド2、チーフテン、ヤグアル2、ADATS、ゲパルト、ローランド2、91式、兵：エリート兵、ゲリラ　他：トラック、補給車（茨城県・ラストバタリオン荻原昭夫）

フッフッフッ、ボクの人気もたいしたものじゃ。今月は前代未聞の、大漁。スペースがもったいないので、さっそく行ってみる。心の用意はＯＫかい？　まずは３月号の臼井クンの『スーパー大戦略』最強編成について、多くの投書が寄せられた。くわしくはページの欄外を参照せよじゃ！

また、下の欄、水田クンの「ライトニング・バッカス戦記」を筆頭に、傑作の体験記・レポートが目白押し。まずは東京都の近藤クン。『Ａ列車Ⅱ－シルクロード西方編』完全制覇オメデトさんじゃ！

《ラスト174日目。――「凱旋！」

――フッフッフッ、しかし鉄のカーテンももろかった。資金に余裕があるわが社にとって鉄屑を撤去するための仮駅舎の建設（そして撤去）の作業など、何の造作もないことであった。わが社は不屈の意志をもって、シルクロード西方線を完成した。174日目、悪条件に打ち勝った僕は、クラスノダール駅て大統領列車に乗車。トンコウへの旅に出発した。そしてついに177日目、僕達は無事トンコウの大統領別邸へ到着。マルコポーロの偉業は再び達成された！　空にはイタリアの三色旗が堂々翻っていた》

他のシナリオのレポートも待ってるぞ！

ライトニング・バッカス戦記
福岡県・水田功

＊＊＊＊＊＊　1章　＊＊＊＊＊＊

それはオレが昼メシを食って、コーヒーを飲んでいるときだった。

「中尉！　ハンス少尉のＡＤ中隊からコールです」

「ハンスの？　36ＡＤ中隊か？」「敵のＡＤと交戦中、とのことです」「くそっ！　敵のＡＤだと、クラウツ、出るぞ、16ラフックならまだ間に合う！」

――数分後――

「オアシスです」「ハンスは無事か？」

「敵のＡＤは見あたりませんね」

「ハンスが全滅させちまったかな？」

「ハンス少尉機です！」「ハンス！」「ああ、ハウザー」

「どうだ？」「うん、強力だったな。ビートルのネーヴェルヴェルファー（多弾頭弾、本来はロケット弾の意）がなかったら、まず全滅だったな」

オレの隊のヤーボが残敵をつぶしている…オレが出るまでもなかったなあ、と思いながら前方を見ると、黒こげのＡＤ。

「敵さんのＡＤ、火力はスゴイぞ。４機いたら、こっちの小隊は戦闘不能になる時もある…つらい戦いになりそうだぜ…」とハンス。まったく だ……。

＊＊＊＊＊＊　2章　＊＊＊＊＊＊

昼ごろ、ハンスが来て、ミニアの森に出撃するのでヤーボを貸して欲しいとの頼み。

「オイオイ、35ラフィックも向こうの敵陣内だぜぇ」と言うと、「わかっている」との答え。それ以上は何も聞かずに、トルネードとヤーボを貸す。しかし、もちろんオレが乗るという条件つきでだ。

黒々と広がるミニアの森を下に眺め、ヤーボをとばす。湖のまわりではすでに戦闘が始まっている。

敵、自走砲にロケットを放つと、オレンジ色の閃光をあげて爆発する、と、前方からMigがあわててすっとんできた。コワルスキーの小隊をあたらせ、自分はクラウス中隊に群がる自走砲をつぶしにかかる。

ひと仕事終えると、早々に逃げ出す。アーノルド少将に見つかるとヤバイ。オレは25ラフィック先の戦線にいることになっているのだ。数日後、ハンスがワインをさげてくる。落とされた３機のトルネードのわびだそうだ。どーせ、予備のヤツだったからよかったのだが、まぁ、友人とはかくありたいものだ。

（蛇足ではあるが、トルネードのパイロットは生きている。オレの隊には、何のマチガイか、降下猟兵の使うブースターが補給されている。トルネードに乗るヤツは、そいつを背負っているため、死ぬことが少ない）

＊＊＊＊＊＊　3章　＊＊＊＊＊＊

まったく、オレは何てツイてないんだ…。

西海岸の都市で、オレは本部中隊の重ＡＤ小隊を率いていた。しばしの休憩。本隊は15ラフィック東で、ハンスの中隊の殿軍をつとめている。オレは休暇中だったのだ。しかし、敵軍のお歴々は、オレの小隊を守備隊と思っちまったらしい。――奇襲！

敵F.A.Tの攻撃で、オレの小隊はズタボロになってしまった。何とか重要拠点は死守しているが、ＡＤ５機にビートル３機ではどうしようもない。

と、空から爆音。ハンスのＡＤが降下してきた。「助かった…」それから敵を全滅させるまで、２時間とかからなかった。

ハンスには借りができちまった。今度はオレがワインを持っていかなきゃならん。

＊＊＊＊＊＊　4章　＊＊＊＊＊＊

何と！　オレは昇進してしまった。ハウザー大尉殿ときたもんだ。オマケに大隊長の肩書もくっついてきた。オレは第６ＡＤ大隊を指揮することになった。（名前は大隊だが、その実、第24ＡＤ大隊の生き残りと、15ＡＤ中隊のカンプグルッペにすぎず、３個中隊ほどの戦力である）

大隊本部の無線に増援コール、何とハンスの中隊がワナにはまったらしい。すぐに第１中隊を出撃させる。

現場に着くと、ひどい…オレ達の中隊がくると、敵は一目散に逃げていった。

ハンスの中隊はＧ型４機とトルネード３機になっていた。わずか３時間で…。ハンスの落込みはひどく、「軍法だな…」とつぶやく。大丈夫、オレはオマエに借りがある。オレが何とかしてやるよ、それがカメラード（戦友）ってもんだよ。（以下次号）

あなたの便りが頼りです！

新装あいなったＳＬＧ宝船、いかがだったかな？　今月はとにかくＳＬＧ通信に寄せられた投稿の質が高くて、担当としては非常に頭が痛いところ。従って、ふつうの月ならまちがいなく待推薦のお便りも、涙をのんで今月は見送り――。といっても、来月までキチンとストックして選考の対象にするので、そこのところ了解してほしいのよ、ＯＫ!?

さて、ＳＬＧ宝船は読者の皆さんのお便りだけが頼り（ややっこしいなあ）。とくに、新企画「ＳＬＧＴＯＰ10」、せっかくやるからには、皆で盛りあげていきたいね。

なお、通信、ＴＯＰ10を問わず、投稿者には抽選で、プレゼント用意しているので、ヨロシクなのだ！　では今月はこれにて、非行の道に走るなよ！　バハハイ！

AVG WORLD
HYPER GENETIC CIRCUIT
PANGAEA
パンゲア
文・松枝蔵人
画・吉富昭仁
第五話

PART 1

空からの出迎え

高原の漆黒の闇をついて出現したヘリコプターは、機首をイージィたちのほうにピタリとすえて空中に静止した。そのプロペラが時ならぬ突風を街路にむけて吹きつけてくる。

拳銃をかまえて仁王立ちしたメドウズはその風をもろに浴び、服のダブついた部分が激しくはためいている。さすがの彼も、敷石に足をふんばって転ばないようにするのがやっとの状態で、まぶしそうにかざした手の間から頭上の巨大な機体をうかがっている。

「イージィ、あのヘリはいったい何なんだっ！」

ルルを腕の下にかばったヨースケが、イージィにむかって怒鳴った。

「し、知るもんか。だって、ぼくはまだ連絡を……ハッそうだ！」

イージィはアンテナをのばしかけだった小型通信機のスイッチを入れ、耳をつんざくようなプロペラ音に負けじと大声をはりあげた。

「上のヘリに乗ってるのはあなた方ですか？　もし味方なら合図を——いや、それよりあの敵の車をなんとかしてください！」

とたんにぼくらにむけられていた強烈なライトがチカチカとまばたきし、その機体がギャーンと歯車のきしむような音をたてて旋回した。巨体からは信じられないほどのすばやさだ。

あわてたのは車のほうだった。バズーカ砲の狙いをヘリにむけ直す余裕もなく、トランクのふたをバタバタさせたまま必死に逃走しはじめた。

ヘリはバウウウッとほえるようにプロペラの回転数を上げたと思うと、獲物にとびかかっていく猛獣さながらに、機首をちょっと下げ加減にしてダッシュした。

そのものすごい加速力の前には、デコボコした敷石道を走る車などヨチヨチ歩きの子供にも等しい。車とヘリの間隔はみるみる縮まっていく。

車がわき道へ逃げ込もうとしかけたとき、ヘリの機首に突き出した機関銃が赤い閃光を発した。

ガガガガガガガガ——！

敷石がたて続けにめくれ上がり、飛び散っていく。その破壊の直線が車の上を通過したとたん、車はスピードを上げっぱなしで無理にカーブを切ろうとしていたこともあって、みごとに裏返しに横転した。そして、その上をヘリがゆうゆうと通過した直後、目もくらむような派手な火柱をあげて車が爆発した。

「す、すげえや……」

ルルの上にふせていたヨースケが、呆然とした表情で顔をあげた。

いつのまにか周囲の建物に明かりがともり、あちこちの窓から寝間着姿の人々が体を乗り出していたが、ヘリがこちらに引き返してきたことを知ると、ピシャリと音高く窓を閉めてしまい、街はふたたび静まりかえった。どうやら、政府軍と反政府ゲリラの市街戦と思い込んだらしい。

メドウズが広場のまん中に立ち、両手を大きく交差させて合図すると、ヘリはその誘導にしたがってゆっくりと降下してきた。

古代の静けさをたたえた遺跡の街に、科学文明の粋を集めた機体が着陸した。その黒光りするスリムなヘリは、ひたすら攻撃のみに徹して設計された最新鋭の超兵器だった。

余分なサーチライトが消され、ひとりの男がそこから降り立った。

「やあ、メドウズ。ひさしぶりだな」

ヘルメットを脱いで脇にかかえた男が、なれなれしく呼びかけた。むき出された白い歯だけがほの暗い街灯の光にやけに目立つ。それはプロレスラーと見まがうような巨漢の黒人だった。イージィたちと同じアドベンチャースーツを威風堂々と着こなしていてる。

「さっきの車がおれたちのさし向けたやつじゃねえことに気がつかなかったとは、おまえらしくもないな」

巨漢は皮肉るように言った。

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィはパソコン通信でニューヨークに招かれ、謎のインディアンの襲撃に遭遇したり、大多国籍企業の令嬢ルルを助けて逃走したり、旧友ヨースケに再会するなど、たて続けに事件に巻き込まれる。イージィはスーパーコンピュータ〝テレグラム・サム〟との交信訓練を、ヨースケはコマンドとしての訓練を受けさせられた後、行方不明のルルの両親の捜索にかり出され、ペルーへ向かう。インカ帝国の古都クスコに到着し、ルルの母親の絵から失踪地点を推定するが、また謎のインディアンに発見され逃亡するハメに。そこに現れた戦闘ヘリは敵か味方か——？

PART 2

同行者全員集結

その男を見て最初に声をあげたのはヨースケだった。
「よお、ジョーイじゃねえかっ！」
「だれだ、おれさまを気軽に呼び捨てにしやがるのは？」
「ヨースケだよ。つい１週間前に別れたばかりなのに、もうおれの顔を忘れたのか」
「ああ、アリゾナのキャンプに見学に来たイエロー・モンキーか」
黒人はヨースケなど眼中にないらしく、メドウズと鋭い目でにらみ合ったまま握手をかわした。
無視されたうえにイエロー・モンキーなどと呼ばれてムッとしかけたヨースケだったが、前によっぽど相手の強さを見せつけられてでもいたらしく、怒りをこらえて問いかけた。
「メドウズと知り合いだったのか？」
見上げるほどの黒人の巨体がこっちにむき、大きな目をギョロリとむきだしてはき捨てるように言った。
「知り合いだと？　おまえら、まさかこのメドウズをただのガードマンくらいに思ってたんじゃあるめえな」
ヨースケもイージィもその迫力に気おされ、うなずくのがやっとだった。
「バカめ。メドウズって男はな――」
かみつかんばかりに言いかけた黒人をメドウズが手で制して言った。
「ジョーイ、無駄口をたたいているひまはないぞ。おまえがもう到着しているってことは、ほかの連中もそろっているのか？」
「もちろんさ。やっと出動命令が出たんで、みんなそりゃ張りきってるぜ。いったんその気になったら抑えられるようなやつらじゃねえ。予定を繰り上げて強引にクスコ入りしたのさ。ま、そのお陰でおまえらが窮地を救われたわけだがな」
ジョーイと呼ばれた黒人が得意げに説明した。どうやら、イージィたちと合流する予定になっていたのはこのジョーイたちだったらしい。
「よし、敵の後続が来ないうちに、ともかく彼らのところへ急ごう。今後の作戦を立てるのはそれからだ――」
メドウズの冷徹な命令の声が、ジョーイを含めイージィたち全員をふたたび緊張させた。

イージィたちは、狭い戦闘用のヘリの座席に押しこめられて離陸した。着いた先はクスコ郊外の飛行場。滑走路の端っこに使われなくなった古い格納庫がポツンと建っていた。
ジョーイに導かれるまま、イージィたちはその内部に足を踏み入れた。建物のくたびれはてた外見からは想像のつかないものがそこには存在していた。イージィたちを救出にきたのと同型の攻撃ヘリ一機と、その３倍は楽にある巨大な輸送用ヘリ一機が、まぶしいライトを四方から浴びてメタリックな輝きをはなっていたのだ。
あっけにとられているイージィたちに、新しく４人のアドベンチャースーツの人間が歩み寄ってきた。いずれも鍛え上げられた肉体の持主であることが、服の上からでも容易に見てとれる。なかでもただひとりの女性が最初に言葉を発した。
「メドウズ、整備員をせかせてなんとか一晩で準備させたわよ。いつでも飛び立てるわ。この子たちがあたしたちの運ぶお客さまってわけ？」
その声の調子は、まるで男を誘惑しているようにセクシーだったが、メドウズは無愛想にうなずいただけだった。
「こちらがラインバック家のお嬢様、ルルさまだ。くれぐれも失礼のないように――」
４人はルルに形ばかりの挨拶をし、イージィとヨースケのほうもチラッと見たが、ほとんど無関心そうだった。さっきの女だけがヨースケになれなれしくウィンクし、彼の顔を赤くさせた。
いくぶん小柄なラテン系の男が、からかう口調でメドウズに言った。
「ジョーイに聞いたぜ。敵のトラップにあやうく引っかかるとこだったんだってな。待つなんてまだるっこしいからヘリで迎えに行けって言ったのはおれさまだ。礼のひとつぐらい言ってもいいじゃねえかよ、ええ？」
メドウズはそれには答えず、ニヤニヤしているその男の横っツラをいきなりものすごい力で張りとばした。
男の体は壁際まで吹っとんだ。
「な、なんのつもりだっ!?」
いちばんの身長のある、髪を短く刈り上げた男が、拳を固めてグッと前に身を乗り出し、ほかの者にもサッと緊張感がみなぎった。
が、メドウズは例のごとく冷たい声で言いはなった。
「ここで待機しろと命じておいたはずだ。私の配下に入った以上、命令違反は絶対許さん。よく覚えておけ」
コマンドたちとの間に気まずい雰囲気がひろがった。
その沈黙を破ったのは、残る最後のひとり――ターバンを頭に巻いてニヒルな笑みを浮かべたイスラム人だった。
「あいかわらずのガチガチ頭だな、メドウズ。おまえのことだ、きっとそう言うだろうと思ってたよ。だが、そっちの脱出計画も、おまえらしくもなく甘かったんだぜ。ジョーイが行かなかったらどうする気だったんだ？」
「むろん、私ひとりで切り抜けたはずだ。さもなければ……」
「さもなければ？」
「それきりさ」
メドウズの返事は驚くほどそっ気なかった。
「なんですって!?　じゃ、ラインバック夫妻救出の任務はどうなるのよ！」
女がチリチリの赤毛をふり乱してメドウズにくってかかった。
「そのためにおまえたちを同行させたのだ。わたしの指示がなくても、独自に判断して任務遂行する能力は、おまえたちには十分あるはずだぞ」
ラインバック社のシークレット・コマンドたちはそろって口をつぐんだ。
メドウズがさらに追い討ちをかけた。
「ジョーイのヘリが起こした騒ぎのせ

いで、敵の警戒はそうとう強化されるだろう。敵に気づかれずに目的地に到達するのが困難になったのはもちろん、退却するのも容易ではあるまい。今やわれわれの安全さえも危険にさらされているのだ」

ルルが心配そうにメドウズを見上げてたずねた。

「パパとママを見つけに行ってくれないの、メドウズ？」

「いえ、そうではありません。むしろ逃げ腰でいるより、決然と相手のふところにとびこんでいくほうが賢い選択と言えるでしょう。ただし、死地におもむくほどの覚悟が必要なのです。決定権を持つ者がそれができないなら退却すべきです。今ならまだ……」

「わかったわ。あたしの心しだいということなのね。あたしは行きます。みんな、協力してくれるわね？」

ルルの声も表情も今までになく神妙だったが、そこにはおどおどした感じはまったくなかった。

イージィは、それが彼女が初めて見せる『主人の顔』——他人に甘やかされ、かしずかれるだけではない、命令する立場にある者の顔だと思った。

「わかりました。では、これ以降、たとえルルさまといえどもわたしの指示に絶対服従していただきます」

メドウズはルルに深々と頭を下げ、コマンドたちのほうにむき直った。

「聞いての通りだ。時間は切迫している。ただちに配置につけ！」

「了解！」

一分の隙もない不動の姿勢をとったコマンドたちがみごとに声をそろえて答え、機敏な動作で各機のヘリの自分の持場に散っていった。

「そして、おまえたち——」

メドウズがイージィとヨースケをふり返った。

「これは悠長な探検旅行ではなくなった。おまえたちが契約の解除を申し出るなら、わたしの権限で認めよう」

「ヘン冗談じゃないぜ。ここまで来ておめおめ引き下がれるもんかっ！」

ヨースケが拳をギュッと握りしめてわめいた。彼の目はヘリの中で待機しているコマンドたちにむけられている。

イージィは思った。

（ヨースケは、いっしょに訓練を受けた彼らに後ろを見せたくないんだ……）

「では、おまえはどうする？」

メドウズがイージィの目をまっすぐ見つめて問いかけた。

イージィは生つばをゴクンと飲みこみ、蚊の鳴くようなかすり声で言った。

3機のヘリは、ただちに満天の星にむかって急上昇していった。

完了すると、ラインバック重工業製の3機のヘリは、ただちに満天の星にむかって急上昇していった。

PART 3

マチュピチュを越えて

数か月も前に行方不明になったルルの両親を探し出す——それだけでも気の遠くなるような話なのに、姿を消した地点でさえ、漠然とクスコを起点とするアンデス山脈のどこかということしかわかっていなかった。

イージィが、はるか米国のマサチューセッツ州にあるスーパーコンピュータ〝テレグラム・サム〟と交信し、試行錯誤の末やっと推定した場所も、「特定できた」と言えるほど限られた範囲ではなかった。

（いくらサムでもこれ以上は推定できない。あとは実際にこの目で探していくしかないんだ……）

そう考えたイージィは、今のうちに体を休めておこうと、後部のコンテナに設けられた簡易ベッドにもぐりこんで浅い眠りをむさぼっていた。

「ねえ、イージィ、起きてよ。起きなさいってば、ねえ！」

ルルの声で目が覚めた。彼女は反対側のベッドの上にひざまずき、小窓の外の景色に夢中で見入っていた。

「ほら、見て、マチュピチュの遺跡よ。わあ、きれい。すばらしいわァ！」

ルルの指さす方角に目をやると、朝日でオレンジ色に染まった霧の晴間に、写真集で見慣れたあの神秘的な光景が広がっていた。

マチュピチュ遺跡は、ウルバンバ渓谷の切り立った崖の頂上にあり、20世紀になるまでその存在を知られていなかった。侵略者に荒らされることなく、もっとも完全な形を現在までとどめている貴重な大遺跡である。それが今、現実のものとして眼下に一望できた。

「ママが言ってたわ。いつかこのすばらしい遺跡を見せてあげるって……」

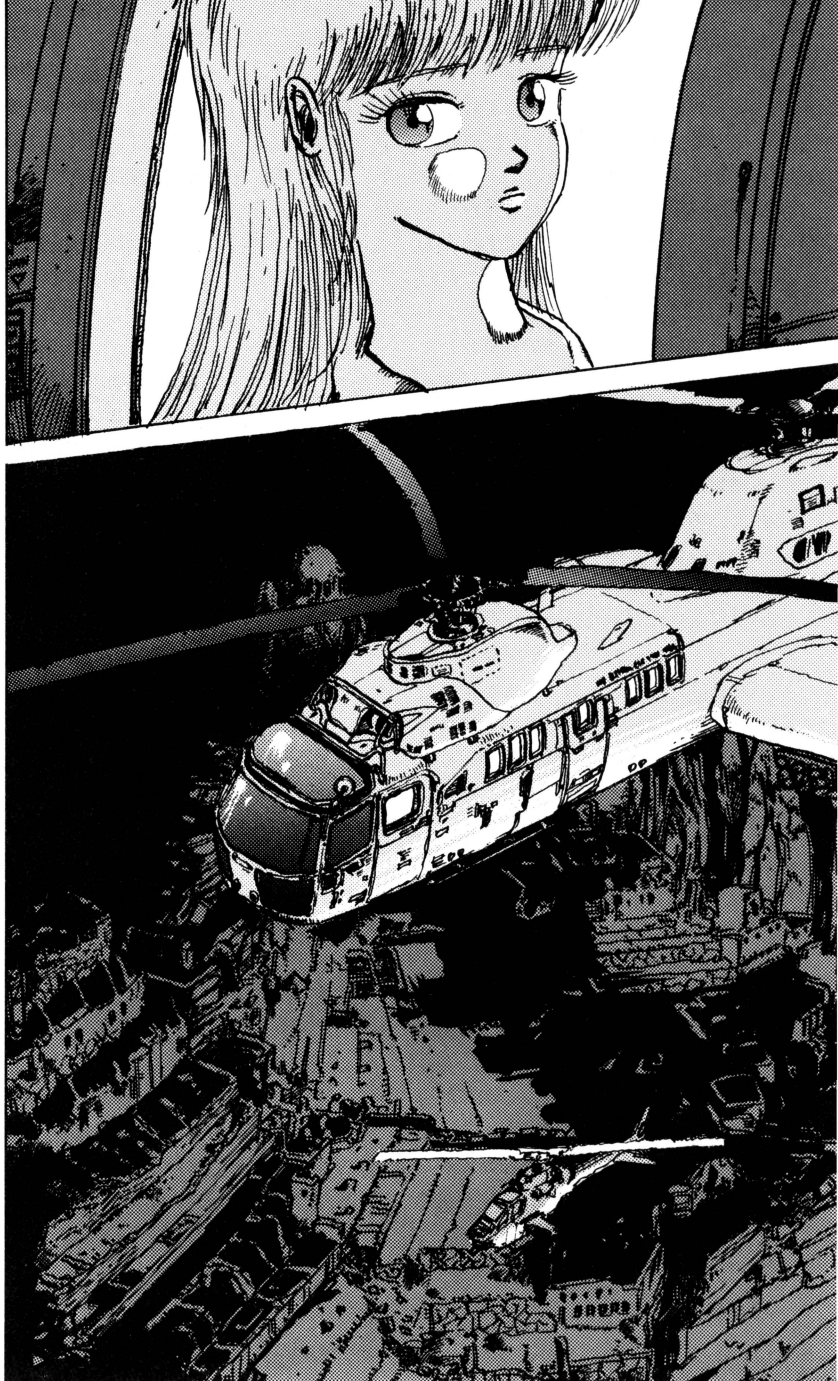
ルルの目に涙が光っていた。

（そうか、ルルの両親は伝説のインカ最後の都〈ビルカバンバ〉を探していたんだ）

〈ビルカバンバ〉とは、クスコがスペイン人の手に落ちた後もインカの人々がたてこもって抵抗を続けた秘密の都のことである。

マチュピチュが発見された当時、これこそ〈ビルカバンバ〉にちがいないといわれたものだ。しかし、遺跡にあった人骨が女性のものばかりであることなどから、その説も後退している。

ルルの両親が〈ビルカバンバ〉の探索に出かけて失踪したということは、の名にふさわしい威容を誇り、底知れぬ神秘性に充ちているのだ。



はずだが、インカ帝国の研究者でここを訪れない者はおそらくいないだろう。それくらいマチュピチュは『幻の都』の名にふさわしい威容を誇り、底知れぬ神秘性に充ちているのだ。

イージィが次に目覚めたのは、ヨースケがサムとの交信に使うアンテナのケーブルを引いてきたときだった。この輸送用ヘリには、サミュエルズ教授の要請で通信衛星を自動的に探知するアンテナが装備されていたのだ。

イージィはさっそく携帯用のコンピュータ端末機を接続した。

「そういや、おまえ、どうやってこれから行く場所を探し当てたんだ？　あんなに頭をかかえてたくせに……」

ヨースケが不思議そうにたずねた。

「そうよ、せっかくきれいな民族衣装を見せてあげようとしたのに、スケッチよこせなんて急に言いだすんだもの。あたしにもちゃんと説明してよね」

ルルもわきから首を突っこんできた。

「うん。ぼくは、ルルのママのスケッチをコンピュータに見せて分析させようとして失敗したんだ。イメージギャップっていうのかな？　同じものを見ても、人間の抱く印象と機械の読み取る情報とはぜんぜんちがったものなんだよ。でも、あの絵は人間が描いたもの――つまり、絵そのものがもう印象だということに気がついたってわけさ。壮大な落日に感動した瞬間にね」

「わかんない。どういうこと？」

「具体的に言うと、カギは山を描いた絵じゃなくて、遺跡のほうの絵にあったのさ。いいかい、ホラ、どの石柱も壁も上がボーッとかすんでるだろ？」

「雪が積もってるんじゃねえか？」

「正解だよ。エンピツだけの簡単なスケッチだけど、ぼくらにはこれが雪だとわかる。コンピュータは汚れぐらいにしか認識できないのさ」

「なーるほどね。でも、それでどうして遺跡の位置がわかるわけ？」

「遺跡の端に小さな花が咲いているよね。何気ない情報だけど、この花が分布する標高でまずひとつ範囲が決まる。さらに絵の裏にメモされた日付だ。この日積雪のあった地域は、気象衛星のデータを検索すればすぐわかる」

「そうか、両方の重なり合う範囲はそうとう限定されちまうわけだ！」

ヨースケが興奮した口調で言った。

「ああ。きっとルルのママは、遺跡を彩った雪と花の取り合わせに感動して思わず描いてしまったんだと思うんだ。落日の感動がヒントになったっていうのはそういう意味さ。でも、探すにはかなりの広さだからね。そうなるとこっちの山の絵が役に立つはずだ。この山を見つけるには、ぼくら自身の目に頼るしかないんだよ」

そうこうしているうちに目標地点が近づいてきた。イージィーたちは見晴らしのいいコックピットに移動した。

操縦しているのはメドウズに殴られたエンリコという男で、イタリアのアルプス部隊出身だ。山岳地帯ヘリをあやつるのはお手のもので、どんな気象条件も苦にならないと豪語していた。

ほかの２機の戦闘ヘリのうち、一方の機には有名なフランスの外人部隊出身の黒人ジョーイと元ソ連ＫＧＢの女スパイ、ナスターシャのペアが乗り組み、もう一方には英国スペシャル・エア・サービスの精鋭を自称する長身のダンカンと皮肉屋のアフガンゲリラ、ムハマードのふたりが搭乗している。

ヨースケからさっきそれを聞いて、イージィは心底驚いたものだった。そのどれもが映画や小説でおなじみの精鋭部隊だったからだ。

ヨースケもそのことを思い出したらしく、ぶしつけに質問した。

「そういや、ジョーイがあんたのことをなんか言いかけていたよな、メドウズ。あんた、いったい何者なんだい？」

メドウズは「どうでもいい」と取り合わなかったが、横のエンリコがイタリア人らしい陽気さで気軽に答えた。

「アメリカ陸軍の特殊部隊さ。ベトナム戦争の生き残りなんだぜ」

メドウズはチッと舌打ちし、エンリコを鋭い横目でにらみつけた。

（陸軍特殊部隊……てことは、グ、グリーン・ベレーじゃないかっ!?）

イージィは思わず息をのんだ。世界屈指の精鋭部隊中でも『超』のつくエリートだ。あの冷静さ、不屈の闘志、堅固な忠誠心――たしかにどれをとってもメドウズはただ者ではなかった。

「イージィ、準備はいいか？」

そのメドウズに問いかけられ、あわててオムニ＝イメージ・スキャナーを頭にセットした。この装置は一見ゴーグルのように見えるが、実はサミュエルズ教授の設計したもので、ふつうのイメージ・スキャナーなど足元にも及ばない高精度の画像解析能力を持つうえに、望遠／暗視機能までをかね備えた万能スコープなのである。

イージィーが目をむこうの山に転じると、スキャナーが目の動きを敏感に探知してそちらに焦点を合わせる。サムにはスケッチの画像があらかじめイン・プットしてあるから、いわばイージィとサムが同時に同じ対象を見ることになるのだ。これなら絶対に目標の山を見逃すはずがない。イージィは目を皿のようにして風防ガラスの外の山々を一つ一つ観察していった。

――と、ヘリの左前方の崖のむこうで何かキラリと光るものがあった。

スキャナーはイージィの注視したものに自動的にズームインしていく。

「あっ、あれはインディアンの――!!」

叫んだとたん、スキャナーは目もくらむような閃光に包まれていた。

PART4
急襲するインディアン

スキャナーで拡大され強められた光をまともに目にしてしまったイージィは、バランスを失って倒れかかったところをヨースケに抱きとめられた。

「キャアアアッ！」

ルルの悲鳴がキャビン中に響いた。

（な、何が起こったんだ!?）

イージィが目をこすりながら体を起こすと、全員の視線が機体の右下方に集中していた。黒っぽい山肌に、一筋

の白煙がクッキリとした線を描いてどんどん左に伸びていく。

「レッド・ドラゴンよりガーゴイル2——だいじょうぶかっ!?」

コックピットの助手席のメドウズがマイクにかみつくように怒鳴った。

〈こちらガーゴイル2——後部ローターをやられたらしいわ。バランスがうまくとれないの。ジョーイが懸命に立て直そうとしてるんだけど……〉

スピーカーからナスターシャの悲痛な声が伝わってきた。

戦闘ヘリのスマートな機体が不自然に蛇行し、スピードもグンと落ちた。

〈ダメだわ、コントロール不能よっ!!〉

「ナスターシャ、煙が黒くなった。燃料に引火するぞ。ジョーイ、もういい、脱出しろ！」

メドウズがそういった瞬間、どす黒く変わった煙の中にまっ赤な色がまじった。2号機は急激に下降しはじめ、あっという間に深い渓谷にわだかまった濃い霧の中に吸いこまれていった。

「ジョォォォイィィィィーっ！」

コックピットから立ちあがらんばかりに身をのりだしてエンリコが叫んだ。

「見ろ。あいつらがジョーイたちの機を撃ち落としやがったんだ！」

ヨースケが左の崖の上を指さした。

小さな点がつぎつぎと山を越えてこちらに接近してきていた。スキャナーをかぶり直すまでもなく、その形状はすぐ肉眼で識別できるようになった。見まがいようもない——クリスマスイブのニューヨークでイージィたちを追い回した、あのいまわしいインディアンの超小型ヘリだ！

超小型ヘリの編隊は、山肌をすべるようにして逆落としに急降下してきた。

「ガーゴイル1、上だ。頭上から敵襲だぞ。コースを離脱しろっ……エンリコ、援護する。ルルさまたちは補助席にかけてシートベルトを——」

メドウズが矢つぎばやに命令を発した。機体が左に傾き、吸いこまれるように急旋回していく。周囲の風景がグルグルまわりだした。激しいGで体が背もたれに押しつけられる。

敵の編隊が正面に見えた瞬間、メドウズが手元の操作グリップの上にＬＩＶＥとマークの入ったプレートを倒し、親指で押えつけた。と、機首下の銃座に装備されたガトリング砲が続けざまにオレンジ色の火を吹き出す。

たちまち超小型ヘリ一機が炎に包まれ、別の一機からは高地戦用にレザースーツに身を固めたインディアンが空中に吹っとばされた。

ルルとヨースケは思わず歓声をあげたが、メドウズは舌打ちした、敵機はまだ10機以上もいるのだ。

「やつら、われわれをひとりも生かしては帰さんつもりだな……」

メドウズがつぶやいた。その言葉の意味はイージィにもすぐわかった。インディアンたちは速度の出る攻撃ヘリを先に狙い、それからこのヘリを撃墜して全滅させるつもりなのだ。

（それだけぼくらが核心に近づいたってことなんだ！）

だが、今はそれどころではない。

「くそっ。雲の中に逃げこみやがる。この機にサーマルイメージング・システムがないことを知ってやがるんだ」

エンリコが操縦桿をたたいてくやしがった。

（熱線映像装置（サーマルイメージングシステム）だって……？）

それは、物体の出す熱を感知して標的の形や位置を測定する装置で、霧の中や夜間の戦闘には不可欠のものだ。

（夜間……暗視装置……そうだっ！）

イージィは突然ある事に思い当たり、周囲の騒ぎを無視して急いでサムにアクセスした。

超小型ヘリとの空中戦はいよいよその激しさを増していった。敵を雲に隠れされないように、メドウスの指示で2機ともできるだけ上昇した。すると、敵機は編隊を二分し、こちらにも攻撃

をしかけてきた。攻撃ヘリほど高速で飛べない輸送ヘリは、3、4機に囲まれただけで圧倒的に不利な状況に追いこまれた。しかも、敵は交互に雲に身を隠し、いきなりこちらの死角をついて出現する戦法に出たのだ。

ついに1機がプロペラをかすめるほどに接近し、機銃の弾を雨のようにばらまいて飛び去った。

「ぐあぁぁぁぁっ！」

猛獣のような叫びあがったと思うと、機体がグラリと大きく揺れた。

メドウスが後ろにむけて怒鳴った。

「エンリコがやられたっ。私が操縦する。ヨースケ、こっちに来てガトリング砲を操作しろ！」

「な、なんだって――!?」

メドウスが操縦席から血まみれになったエンリコの死体を持ち上げ、イージィたちの足元に転げ落とした。

「キャアッ！」

ルルがイージィの首にしがみついた。

「グズグズするなっ」

メドウスの厳しい声がとんだ。

やっと腰を上げかけたヨースケを、イージィがその肩を押えて制した。

「ヨースケ、ぼくがやるよ――!!」

PART 5
アンデス・インディアン シューティング・ゲーム

イージィはベットリと血糊のついた操縦席にとび移った。銃弾の突き抜けた横のキャノピーから冷たい風がビュービュー吹きこんでくる。だが、コンソールパネルはほとんど被害を受けていなかった。イージィはコンピュータの接続端子を見つけてサムの端末機をつないだ。

「本当におまえがやれるのか？　ガトリング砲の撃ち方はな……」

メドウスが説明しかけたが、イージィはそれをさえぎって言った。

「それより、装備しているミサイルの種類と誘導方式は何ですか？」

「ミサイルだと？　あれは空対地用の旧式だ。動きのすばやいヘリに命中させるのは素人にはとうてい無理だぞ」

「ぼくに考えがあるんです。お願いだから、それを試させてください」

「わかった。勝手にしろ！」

イージィはひざの上のキーボードでメドウズの言うコードと番号を打ちこんだ。つぎにいちばん近くを飛行している敵機をオムニ＝スキャナーの中心に捕捉しつつ、通信マイクでガーゴイル1に呼びかけた。

「こちらレッド・ドラゴン――敵機をできるだけたくさん引きつけて降下してください」

〈小僧じゃないか！　どうする気だ？〉

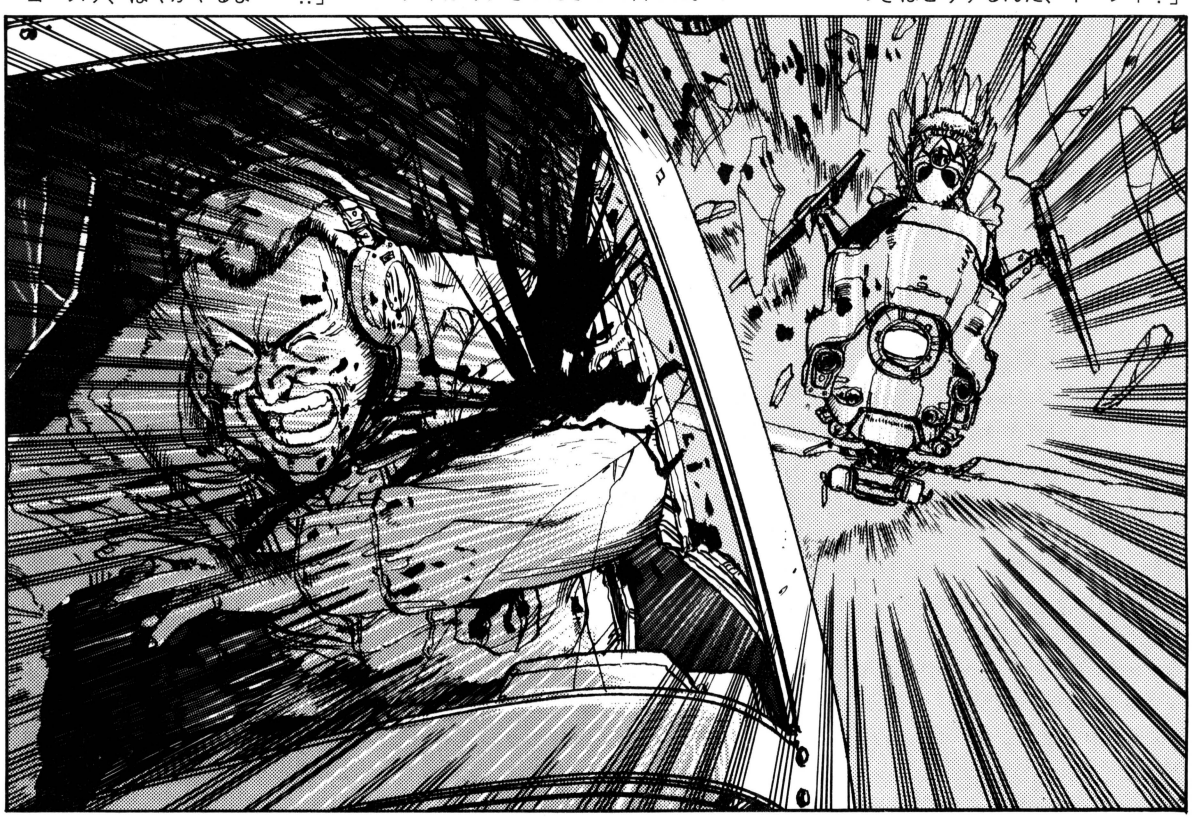
「敵を一掃してみせます――」

〈冗談言ってるのかっ!?〉

「ダンカン、こいつの言う通りにしてやれ。責任は私が持つ」

メドウスのひと声で攻撃ヘリは機首を下に転じ、猛スピードで逃げはじめた。その後を超小型ヘリがハエのように群がって追っていく。

「つぎはどうするんだ、イージィ？」



「敵機がすべてぼくの視界に入るように、機体をむけ直してっ」

イージィは早口に指示して端末のディスプレイに目を落とした。そこにはすでに、スキャナーから取りこんだ画像を分析したサムによって、超小型ヘリの平面、立面、正面の図が表示されていた。設計図と見違えるような精確さだ。イージィはそこに『TARGET(標的)』と打ちこんだ。

機首が横すべりして下にむいた。雲のカーペットを敷きつめたような渓谷を見え隠れしながら飛んでいくヘリの群れは、さながら川をさかのぼる小魚という感じだ。

その全体をスキャナーの視界にとらえ、敵機をひとつずつ画面に固定(ロックオン)して標的番号をふる。ミサイルの搭載数と同じ8機に達したところで、イージィは力いっぱい叫んだ。

「ゲーム・スタート――!!」

リターンキーをたたいた瞬間、左右の安定翼のポッドからつぎつぎとミサイルが発射された。

「まさか、一度に……!?」

メドウズが驚いてイージィのほうを呆然とふり返った。

「その通り。これを見てください。ミサイルはそれぞれ8機を同時に狙って飛んでいるんです」

イージィはディスプレイをかかげて見せた。画面が8つに分割され、そのどれもが計器盤のディスプレイそっくりの像になっている。しかもそれぞれの照準の中央には、敵ヘリが一機ずつピタリととらえられていたのだ!

ピカッ、ピカッ、ピカッ――!

眼下でたて続けに閃光がひらめいた。

「『CRASH!』、『CRASH!』……すげえ、敵のヘリの表示がどんどん『襲撃』に変わってくぜ!」

後ろからのぞきこんだヨースケが興奮して叫んだ。

「……7、8。わあっ、全部命中よ!」

キャノピーに顔をつけて外を観察していたルルも手をたたいてよろこんだ。

メデウズは深いため息をもらした。ベトナムで実戦経験があるうえ、ミサイルの性能も知りつくしている彼の驚きがもっとも大きかった。

「これが、うわさに聞く『テレグラム・サム』の力だというのか……」

メドウズがそうつぶやいた瞬間だった。突然、突き上げるような衝撃が輸送ヘリの巨体をグラグラと揺るがせた。

「し、しまった、油断したぞ。敵がまだ背後にいたんだっ――!?」

メドウズがはきすてるように大声で叫んだ――。

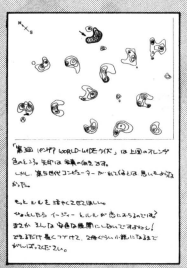
つづく

CRASH!! はたしてイージィたちを乗せた機は!?

パンゲア FAN倶楽部

松枝蔵人のお茶の間

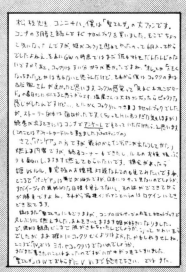
いやぁ、毎回毎回おなじ文句ではじまりますが、励ましのお便り本当にありがとう。精一杯皆で盛り上げて行こうゼ！



心配しないでもルルちゃんは今後ガンガン活躍するからね。イージィとルルがねえ……。

▲岐阜県　樅山聡君

聖エルザのカセットブックの反響もたくさんいただいております。第2弾の発売も決定だゾン！



◀東京都　佐伯隆明君

悩み多き14才君か。大きなことじゃなくても君のまわりにはドラマがいっぱいだと思うよ。視点を変えてみたら！

▲兵庫県　岩尾成人君

▼東京都　小山墾君

元気いっぱいで楽しくなりました。ますますハリキッテ書くからね。また元気なお便りくれよな!!　フムフム。

めっせーじ ふろむ 松枝蔵人

このコーナーを開設したとたん、ハガキがどっと来ました。励ましのおたよりはとてもうれしいけれど、感想を事細かに書いてあるのは創作活動に具体的に役に立つのでよけいウレシイ。イラストも心あたたまりますネ。痛しかゆしなのは「はやく書いて」という催促。いつも編集に追い回されているのに、これ以上イジメないでくれーっ！　で、今後の予定は、難攻(難航？)不落の『聖エルザ』城を攻め落とすのが第一。その次は、これまた催促の多い『ジェラルディン』のIIを攻略しなければなりません。その先、実は、このクソ忙しいのにまた新シリーズに取りかかろうなどとひそかにたくらんでいるのです。モノはＳＦ(たぶん)。で、またまた大きく飛躍的にイメチェンするはず(ジェラルディンくらいで驚いてはいけない)。ということで、先月はたくさん来たハガキの中から福岡県の渡辺君と長野県の山岸さんに色紙とテレカをさしあげました。

吉富昭仁の屋根裏工房

イラストを描いたお便りが圧倒的な勢いで増えたのにはウレシイ悲鳴。毎月ハガキをＦＡＸで送ってもらっています。それにコメントを書くのだけれど、それは楽しいひとときです。

期待度120%っていうのは遠慮がちの数字でいいですね。高校を無事卒業したので、今後はお仕事お仕事。

▲北海道　坂口聡君

自分で分かってイラストを描いてるのね。この2人の関係はやはりこうなるのか？　松枝先生しか知らないのよね。

▲京都府　能塚正輝君

いつかはこのギャグが来ると思っていたのよね。アゲパンというよりは、揚げたてのコロッケみたいね。ホカホカ。

▲東京都　大島巌君

▼徳島県　増田和也君

お！　これはもしかして三角関係？　いやまてよ、教授もいるってことは…。いやいや、クロンボクンもいるな!?

◀千葉県　石黒大地君

この人を気に入っちゃったの？　あぶないなぁ。じゃあ、お見合いでもしますか？　なんちゃって！

お便り待ってまーす！

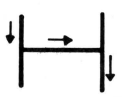
「も〜、こんなにおハガキもらっちゃって困っちゃう」とルルちゃんも申しておりやす。約束どおりサイン入り生イラスト、パンゲアテレカを各1名ずつにプレゼントしちゃったからね。もらった人は友人に大いに自慢するよ〜に！　今月もプレゼントするからドンドン、バシバシお便りしてくれ。

第5回 パンゲアWORLD-WIDEクイズ

アンデスの1発必中アミダ空中戦クイズ

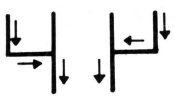
ゲームデザイン／スタジオＫＡＢ
クイズイラスト／渡辺天留子

例 1



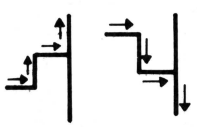
普通のアミダ。曲がれる所はキチンと曲がりましょう。

例 2



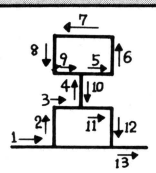
このように前に通ったルートと合流することもあります。

例 3

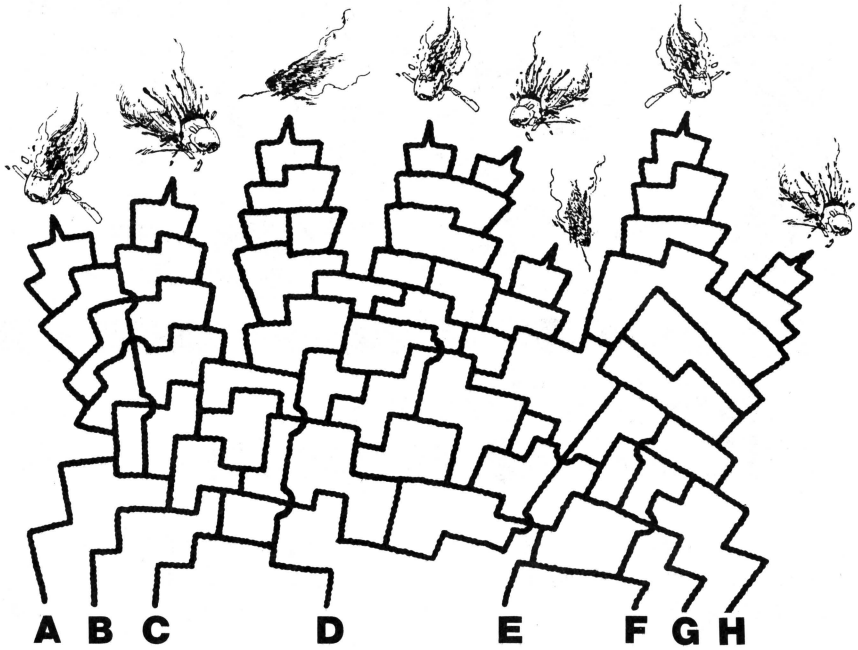


横に進んだ場合のルート選択はその前の進行方向で決まる。

例 4



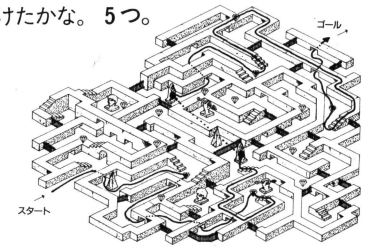
これがこのクイズの基本的なルート進行です。よく見てね。



さあ、今回は本編のヘリの空中戦にちなんでちょっと変ったアミダをつくってみたぞ。解き方はルート選択をのみこんだらごく簡単。左の例1～4をまず読んで、ジックリととりかかってくれ。ちょっとここでも説明しておくと、普通のアミダクジと違って、2またに分かれることがある。その際、その前に進んで来た方向(右なら右)にしか曲がれないからね。さあTシャツは誰の手に。今月もお便り待ってるよー!!

第4回サクサワマン迷路の答え

今回は皆、回答が数だったので答えやすかったみたいだね。答えは以下に、キミは解けたかな。5つ。

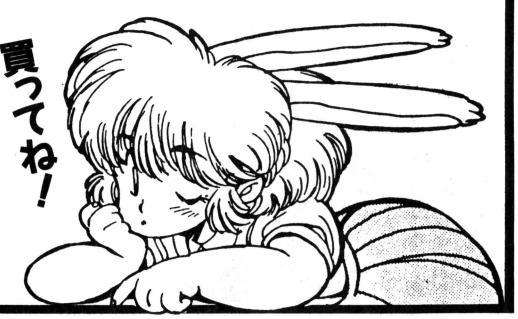


チクリンの聖エルザリポート♡

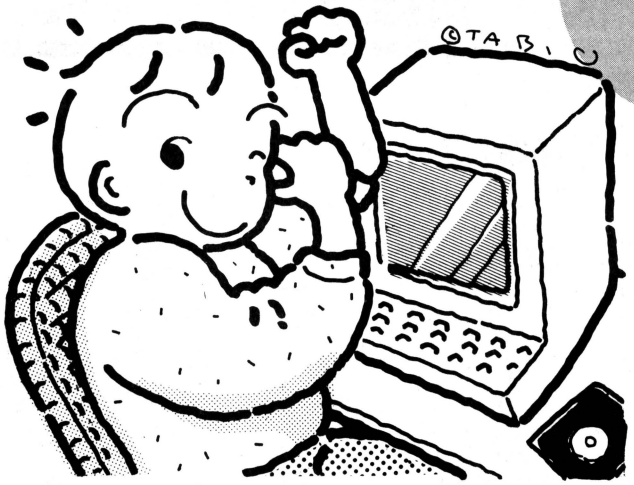
ハ～イ、チクリンで～す♡　お待たせしましたっ。ついにっ、聖(セント)エルザⅣが出まあす!!

物語は、遠く九州・長崎から、いたいけな少女が単身上京するところから始まります。その少女、(つまりこのあたしなんだけど)が東京に着いたとたんに始まる大騒動、じゃなくって大活躍!!

もち、書き下ろし(松枝センセがカンヅメになったのヨっ)で、描き下ろし(伊東センセも徹夜したんだって!)。「聖(セント)エルザⅣ 乱入!」は5月1日発売。ずえ～ったい読んでネっ、感想待ってまあす♡



コンプティークBBS伝言板



「通信坊」改め「伝言板」だ！　これからは、コンプティークBBSに関するホットな最新情報をビシビシ伝えるコーナーとして、みんなの意見もとり入れながら、さらに充実させていくからね！

BBSに意見・要望のある人は、メールはもちろん、アナログメールもがんがん送ってネ！

BBSリ・スタート。IDの再申請はお早めに！

先月号を読んだ人はもう知っていると思うけど、コンプティークBBSからいろいろお知らせがあります。

まず、第一に、ＩＤの再申請について。

コンプティークＢＢＳは、今後は、４月号に掲載した規約に基づいて運営していきます。ＢＢＳスタート当初、オンラインでＩＤを取得した方々の身元確認（ちょっと表現が悪いけど、実際に嘘の住所・氏名で登録している人が多いみたいなので……）の意味も含めて、全ＩＤ取得者の再登録を行います。また、規約にもあるとおり、電話代金に関するトラブルを防止する意味も含まれています。会員になるには、電話回線使用料を自分で負担できる人か、あるいは、保護者の同意（署名捺印が必要）を得ることが必要です。

申請書には、必要事項をもれなく記入し、返信用の封筒を同封して、コンプティーク編集部「ＢＢＳ　ＩＤ」係へ郵送してください。申請書に不備のある場合は、ＩＤの再発行（新規発行も同じ）ができない場合がありますので、注意してください。

すでに、ＩＤを持っている人は、申請書にＩＤ番号を記入し〝再申請〟に○を、初めてＩＤを申請する人は〝新規〟に○をつけてください。もちろん名前や住所を必ず書いてくださいね。

なお、申請書が送られてきた時点で規約を承認されたものとみなします。規約はＢＢＳ内にも同じものをＵＰしておきますので、必ず読むようにしてください。

ＩＤの再申請のしめきりは、６月８日です。しめきりまでに申請書が届かない場合は、ＩＤを削除させていただきます。あらかじめご了承ください。

また、アクセス番号が左下のように変更になりました。間違い電話をしないよう、くれぐれもご注意を。

さて、待望の新メニューの紹介といこうか。基本的なメニュー構成は以前と同じ。

いちばん模様替えしたのは「How to Win」です。これまではゲームごとにメニューを分けていたのを、ジャンルごとにも区分けしたことかな。それ以外には、データのコーナーを削除したこと。これは、先月号にも書いたけど、回線を占拠する人が後を絶たないことと、著作権の問題が大きな理由です。

この新メニューは、４月８日から実施します。つまり、この本が出るころには、もう始まっていることになるよね。これからも、みんなの活発なアクセスに期待しています。でも、まずIDの再申請が先、そのことを忘れないように。

アクセス番号は
03-730-4511

イラスト／寒河江きみこ

コンプティークBBS メニューマップ

- 1. ご案内
  - システムインフォメーション
  - みんなみてみて！
  - 4誌編集部よりのお知らせ
  - コンプティークBBS規約
- 2. メールボックス
- 3. BBS
  - コンプティーク
    - How To Win
      - RPG
      - SLG
      - AVG
      - ACT
      - アーケードマシン
      - その他のゲーム
      - ヒントをくれ！
    - メゾン・コンプ
      - クロちゃんの部屋
      - 菊川涼音の屋根裏部屋
      - 片っPIの書斎
      - 矢野徹の狂乱酒場
      - メゾン・コンプ5号室
      - メゾン・コンプ6号室
      - ビショップ小峯の部屋
    - ドラゴンジム
      - アイドル
      - アニメ
      - 映画
      - 小説
      - SFサロン
      - 音楽一般
      - コミック
    - RPG WORLD
      - ロードス島戦記
      - D&D と AD&D
      - トラベラー
      - その他のテーブルトークRPG
      - ロボクラッシュ&トップをねらえ！
  - オンラインゲーム（現在企画中）
  - フリートーク
  - データボックス
- 4. システムツール

〈キリトリ線〉

コンプティークBBS　ID申請書

再申請　新規

氏名	
住所	〒
職業	年齢
電話	
使用機種	
保護者氏名	㊞

ID

COMP

仮パスワード

●この申請用紙に必要事項を記入してください。「再申請」「新規」のどちらかに○をつけてください。もれのある場合は、IDが発行できないことがあります。

●破線で切り取り、封書で（62円切手を返信用封筒を必ず同封してください）、コンプティーク編集部「BBS ID」係へ郵送してください。IDと仮のパスワードを発行して返送いたします。

●規約をよく読んでから申請書を送ってください。

構想3年、ついにそのベールがはがされるっ！

松枝蔵人・著　BLACK POINT（伊東岳彦）・イラスト

聖エルザクルセイダーズⅣ

乱入！

ペンダントを胸に、長崎から単身上京した少女（註1）の見たものは!?　つたのからまる清楚な女学園（註2）に、突如巻き起こる嵐!!　刺客、ミス・ランドルフと教頭、そして若…！　壮絶な闘いと、秘められた出逢いをえがく、聖エルザ番外編、堂々登場。

註1＝なぜか、その少女の頭には、ぴょこぴょこウサギの耳が踊っていた。

註2＝深窓の令嬢の通うミッションスクール、聖エルザ女子学園（!?）のことである。

註3＝しかく、と読む。しかくとは何か、本書を読めばたちどころにわかる（はず…かな）。

書き下ろしで

5月1日発売です！

角川文庫

SHINNO CLUB
FLY TO THE BLUE SKY!
●永井　豪
●矢野　徹
●多摩　豊
●菊川涼音
●先江　進
●小林貴樹
Illustration
Hiraku Shinno

文：永井　豪（ながいごう／まんが家）

妖怪伝説・西遊記

僕はずっと以前から、こうした〝人間以外の生き物〟として中国の物語のなかに表現されてきたものは、自分たちとは人種を異にする「外人」のことじゃないかと思い続けている。

最近、僕がとても気に入っているテレビ番組は、日本テレビ系が深夜に放映している、中国制作の「西遊記」だ。

原作に忠実で、日本では省略してしまうようなシーンでも、じれったいくらい、ばか丁寧に描いている。決まりきった、日本の演出パターンが鼻に付いてきている僕には、それがかえって新鮮に感じられておもしろく、つい、つい、眠い目をこすりながら、腰を据えて見てしまうことになる。

毎回登場するキャラクターのおもしろさなどは、相当なもので、この作品の大きな魅力となっている。特殊メークもかなり頑張っているが、それよりも俳優のイメージと演技が、日本のセンスとは相当異なり、とても勉強になる。

ことに主役の「孫悟空」は、演技といい、メークといい、いかにも〝猿〟なのである。日本だと、主役なんだからといって、もっと格好よいキャラクターを持ってくるところだろうが、思いきり〝猿してる〟ところが、とてもユニークだ。

最初は僕も〝なんと気持ちの悪い「ゴクウ」だろう〟と思ったのだが、見慣れてくると、これが何やら妙な味わいで止められない。これこそが、本物の「孫悟空」だと思えるようになってきた。

同様に、「八戒」や「沙悟浄」を始めとするその他のキャラクターも、日本人の考えていたイメージとはずいぶん異なっていて、違和感があり、そこがまた、何とも言えぬ魅力となっている。

特殊撮影や、合成などはまだまだ甘いのだが、物語の舞台となる「唐」の時代の衣装や町、建物は、さすがに本場「中国」、いかにもそれらしい。もちろん、風景や人間がホンモノの中国なのだから、日本人が逆立ちしても、もう、これ以上の「西遊記」はつくれないのではないか……？

これまで、たくさんの日本製「西遊記」がつくられてきたが、この作品が出てしまっては、もう、どれもこれもウソくさい。

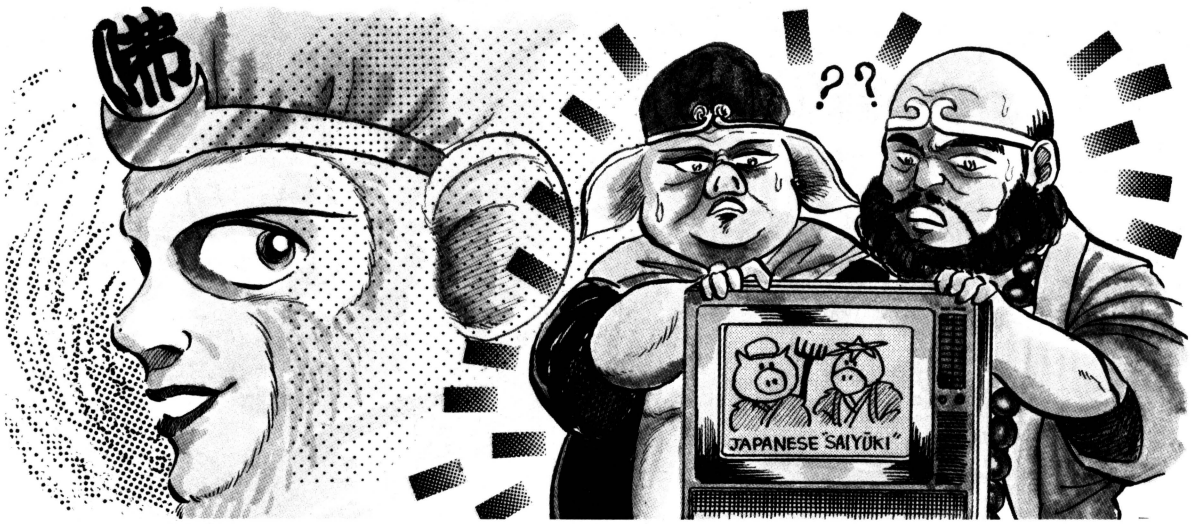
さて、この「西遊記」にしてもそうなのだけど、中国には、妖怪の出てくる話のなんと多いことか。悟空のように人間並の知能を持った動物や、得体の知れない化物が絡むものまで、とにかく数えきれない。

たとえば、中国の有名な怪奇物語集「聊斎志異」だ。これには「狐と恋をする話」とか「買った壺にくっついてきた妖怪の話」など、〝人間以外の生き物〟と接触する話がたくさん収められている。

昨年、フランスのアボリアッツの「ファンタステック映画祭」で、青年が幽霊の美女に恋をする「チャイニーズ・ゴースト・ストーリー」を見たときも感じたのだが、僕はずっと以前から、こうした〝人間以外の生き物〟として中国の物語のなかに表現されてきたものは、自分たちとは人種を異にする「外人」のことじゃないかと思い続けている。

仏に仕える身の男、桂枝羅漢が、白蛇と道ならぬ恋に落ちる「白蛇伝」もそうだが、実際に中国にはこのような話が無数にあり、それは後漢時代から急激に増え出している。

日本でも、アニメと特撮映画になっているこの「白蛇伝」だが、これを京劇の舞台で見たときに、そのことが僕の頭のなかでハッキリした。



恋をし、結婚をして、幸福な生活に入った桂枝羅漢と白蛇の化身の家に、ひとりの導士が訪れ、羅漢に告げ口をする。

「おまえの妻は〝人間〟ではない。〝白蛇の化身〟だよ」

驚いた羅漢が、妻にとり殺されるのを恐れ、導士にかくまってもらう。

愛する夫が行方不明になったのに驚いた白蛇の夫人は、必死になって探すのだが、中国の神々まで出てきて、夫を隠してしまう始末。怒った夫人は、白蛇の正体を現し、〝妖術〟で大洪水を起こすのだが、その洪水が京劇の舞台では、水色のスカーフのような物を身に着けた兵士として、表現されていたのだ。

「そうか、洪水は異民族の軍隊なのかッ！」

僕は気が付いた。

さまざまな異民族と戦いを繰り返し、中国全土を支配下に治めた漢民族が、民族的優位を誇示するため他民族との結婚を禁止し、その状況下で生まれた悲恋の数々を、歴史の証人たちが“人間以外の生き物との恋”という形で後世に伝えたものと考えると、「白蛇伝」や「チャイニーズ・ゴースト・ストーリー」は、異民族の高貴な身分の女性との恋。

ホメロスの長編英雄叙事詩「イーリアス」に詩われる、ギリシャの王子とトロイの王妃の悲恋の物語「トロイのヘレン」の中国版。つまりは“国際恋愛”をテーマにした物語なのだ。

妖術を使う邪悪な“妖怪”とは、自分たちと利害を争う異民族のことで、「チャイニーズ・ゴースト・ストーリー」での地獄での戦いや、「白蛇伝」の大洪水とは、部族間に繰り広げられた戦争のことなのではないだろうか。

そう考えていくと、「西遊記」のさまざまなキャラクターのことも、よくわかってくる。

山猿たちを率いた孫悟空は、唐代の時の権力者のテリトリーに入りこんできた、異民族の頭だ。「天界」から追放されてきた八戒と沙悟浄とは、国を出て異文化に染まってきた者のこと。それらは天帝たちにとっては、無教養で文化を持たない、乱暴なだけの“猿に等しい人間”であり、“ブタやカッパ同然”ということになる。さすがは自分の国が世界の中心だと考えた「中華思想」のお国がらと言うべきか。

三者は三蔵法師のお供をすることで、「唐」の役に立ち、マナーを学び直し、ようやく、民族の一員として認められるというわけだ。

こう考えると、三蔵一行の行く手に現れる数々の妖怪たちは、みな、異国人ということになる。では、「黒風魔王」は、「黄風大王」は、「牛魔王」は、いったいどこの国の人であったのだろうと、想像をめぐらすと、おかしいものがある。

経済大国になったおかげか、日本にも最近こうした“異人”たちが増えてきた。たとえば、スポーツ界でも国技の相撲にまで、たくさんの外国人たちがいるくらいだ。

そのなかには、たしかに、“ナニナニ大王”とか、“ナントカ魔王”なんて付けたほうが似合いそうな人もいたりして、何やらおもしろい。中国人のセンスに、なんとなくナットクしてしまう。

僕の周辺でも、「ダイナミックプロ」のある高田馬場駅界隈の、いろんなお店の店員さんのなかに、“異人”さんたちが混ざり始めている。たとえば、近所のお蕎麦屋さんなんかに入ると、注文を取りにきた女の子が、見かけは日本人なのに、ほとんど日本語が通じなかったりすることがしばしばだ。

その蕎麦屋さんの店員さんは、きっとアジアの近隣諸国からやってきた、留学生だと思うんだけど、どこかしらエキゾチックな魅力がある。桂枝羅漢ならずとも、そのエキゾチシズムに魅かれる日本の男性も、多いことだろう。

でも、ありがたいことに、現代の日本では、“異人（外国人）”さんは“妖怪”ではない。たとえ結婚したとしても、「白蛇伝」のように、導士が「おまえの妻は蛇だぞ」などと告げ口をしに来たりはしないのである。

永井　豪／マンガ家。「凄ノ王伝説」など著書多数。現在、コミックコンプで「凄ノ王伝説―外伝―」連載中。

矢野 徹の 狂乱酒場

第7夜 WANTED $260,0000

鹿児島の河口くん、狭山の中村くん、お手紙をありがとう。日本はどうすればよくなるのか、長い文章のなかから若々しい思いが伝わってきました。あなたがたが、これからの日本国をになっていくひとびとなのだという感じを覚えました。このつぎの号でほかの人も合わせて、感想を申し述べます。

日本雑感

日曜日、友人のセロ弾きの家に招待されて、セロを聞かせてもらった。その友人が子守歌を弾くと、飼犬（にぎやかなプードル）が3度居眠りをしてころげそうになった。それも、日本古来の子守歌だけに居眠りをし、外国の名曲子守歌では眠らなかった。何となく感激した。

昭和天皇の大喪の礼に際して、太平洋戦争の戦死者のことをどうしても思い浮かべる。外国からの賓客が来られる機会はこれからも多いだろうが、その賓客が千鳥ケ淵に参拝されることもあるだろう。

ところが、そこに衛兵がなぜ24時間立っていないのだろう？　日本では無名戦士の墓に衛兵ないし護衛警官を立ててはいけない理由があるのだろうか？　社会主義、共産主義、資本主義を問わず、ぼくがこれまで行ったことのあるどの国も、無名戦士の墓には衛兵が立っていたが。

コンプティーク・ネットの酒場にも、こう書かれたかたがおられた。

「それは……韓国・台湾といった旧日本国領土の軍人・軍属への補償を40年も無視していたことと関係があるのではないか？　戦争はいやだというのと、戦死したひとびとのことを忘れたり、思い出すまいとするのとが、こんがらがっているのではないか？」

おもしろいニュース——読売新聞

米カリフォルニア大・ウイルソン教授の学説。「ヒト共通の祖先にあたるアフリカ女性が、初めて言葉を話す能力を持つようになった。現在のヒトはすべて、20万年ごろ前、アフリカに住んでいたひとりの女性の子孫である……アフリカのイブが言語能力を持った理由は、遺伝子の突然変異によるものかもしれない。イブの子孫の新人が、その後ヨーロッパやアジアに進出したことで、言語が世界に広まったのだろう」というのだ。

その女性の子どもを生ませた男性のほうはどうなんだ、といいたくなった。

大喪の礼に反対で、その日は文部省の指示に反対して学校で授業をやるという先生がいるそうだ。勉強したいからというならわかるが、天皇制に反対だからというのはわからない。共産主義や社会主義の国からも大喪に参列される代表者が来られるのを、その先生はどう考えているのだろう？

偽造：カードコピー

度肝を抜かれるようなテレビ番組を見た。簡単な道具と家庭用のコンピュータを使って、キャッシュカードやテレホンカードの偽造をおこなう方法の実演だ。真っ白なキャッシュカードに別のキャッシュカードをコピーすると、それを使って銀行で現金を引き出せるし、途中まで使った105回分のテレホンカードが残り回数505回と出る。これではＮＴＴも大変だ。カードをやめたほうがいい。そんなことでＮＴＴが大損をして、こちらの電話料金が高いままでは合わない。

恐ろしいのは、その簡単なコピー機械とコピーソフトが、金を出せば買えるものになっていることだ。そんなにカードが信用のおけないものになっているのなら、なぜ廃止されないのだ？

いまの政府のようなもので、ないよりはましということなのか？　このま

ま放置しておいたら、ＪＲはまたつぶれるぞ。

正義過信

朝のラジオを聞いていたら、イランの街頭録音であなたの尊敬する女性はと尋ねられた人が「おしん」と答え、「ファティマではないのですか？」と聞いたところ、「1400年も前の人だから」との答え。その人がマホメットの娘ファティマと答えなかったことに、ホメイニ師が激怒したという。

上記の詳しい記事が出た。朝日新聞朝刊。ホメイニ師から国営放送総裁への手紙が公表されたのが30日。翌31日には、放送局長に５年の禁固、イスラム思想担当責任者ら３人に４年の禁固と鞭打ち50回の判決がくだされ、４人とも解雇された。１日、４人の刑罰と解雇はホメイニ師の恩赦ですぐ撤回された。というのが、その要旨だ。

これこそ朝令暮改。判決が１日で撤回されるというようなことで、国民の信が得られるのだろうか。不思議な国としかいいようがない。

それぐらいで驚いていたのではいけないらしい。英国で出版されたマホメットを題材とする小説「悪魔の詩」の著者・印度系英国人サルマン・ラシュディ氏（42）に対してイランのホメイニ師は「死刑宣告」をおこなった。そして15日、イランの革命機関のひとつ「ホルダド月15日財団」の監察官サネイ師が、ラシュディ氏を処刑したイラン人には260万ドル、外国人には100万ドルの賞金を与えることを明らかにした。16日、別の宗教指導者が、その賞金にさらに260万ドルを上積みすると言明。これで処刑に成功した場合、イラン人には六億五千五百二十万円、外国人には四億五千三百六十万円が支払われることになった。これに対して、英米はともにホメイニ氏を非難した。日本はまだだ……と、新聞は伝える。

自分たちの正義はつねに正しいという考え、これは日本においても、戦前はそうだった。いまは、政治家の間だけに残っているのかもしれない。

犯罪①

中学生がスーパーに時限発火装置とワープロの手紙で脅迫、150万円をおどしとろうとして逮捕される。その感想に群馬大学の教授が「いまの子どもはしかられること、罰せられることが少ないから、自分の行為がどんな結果になるかを予測する能力に欠けている」うまいことをいうものだ。

気功師

NHKテレビで、気功師というのを見た。１メートルほど離れ、両手をかざして動かしながら、「気」を放射すると、病人の大人も幼児も手足が動くのだ。すごいものだ。

そのあと、有名な競馬評論家と長電話をしたとき、近頃おもしろかった話題ということで、ＮＨＫで放送した「気功師」と「超ひも理論」の関連が出た。お手当て、おさすりによる治療は、手から出る光か電磁波に患者の患部が共鳴するのだろうという説だ。説といっても、ほぼ本当らしいからすごい。

これまでわからなかった中国医学の秘密が、コンピュータほかの器材を使って解明されていく過程もすごいが、気功師の力そのものにはもっと感心した。

犯罪②

殺した幼児の骨を被害者の両親の家に送りつける犯罪が現われた。犯人が見つかったら、お願いだから死刑にしてほしい。精神異常者の犯罪はその罪をとがめず、短期間だけ入院させて治療するのはもうやめてくれ。

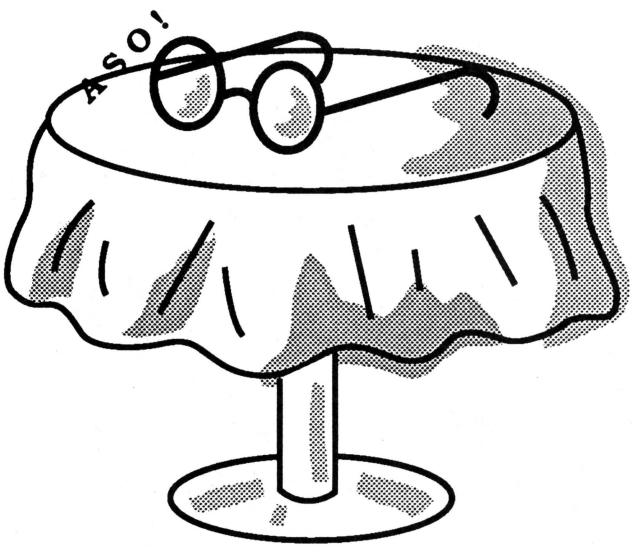
朝のニッポン放送の座談会

「自民党のなかでは天下国家を論じると、あいつは変わり者だということになる、議員は金のことしか考えていない。議員は10年で、ふつうの水準よりずっと上の年金をもらうようにする法に何の反対もなく、すんなりと通った。アメリカの場合は、上院下院ともに猛反対でぽしゃった。

選挙と選挙の間には、自民党内に金が何億と余るので、株屋と結託して内部情報流しで大儲けばかり考えている」

リクルート会長真藤、NTT重役、式場・長谷川ら４人逮捕。竹下・中曽根まで行けばいいのだが。

文芸春秋を見ていたら、「天皇制は天皇がつくったものではない」という言葉が出ているのが、目を惹いた。有名な言葉だが、ずいぶん長いあいだ忘れていた。



文：多摩　豊（たまゆたか／ゲームプレゼンテイター）

Inside The Games
あなたの知らない世界
ACT. 8　ソフトをつくるハードの話

当たり前の話だけれど、ゲームソフトはコンピュータでつくられる。ところが、そのつくられ方は千差万別、完成するまでにはいろいろな過程を経なければならない。で、そうなると、その間にはさまざまなコンピュータが登場することにもなる。というわけで、今回はゲームづくりに登場するコンピュータの話をしてみよう。

プログラムはなんで書く？

プログラムを書くというのは、じつは手書きでも可能な作業である。紙の上だろうが頭のなかだろうが、プログラム自体を構築することはできる。ただ、もちろんこれは、超が3つも4つもつく天才だったら可能という話で、ふつうは試行錯誤の連続、書いては試しの繰り返しということになる。まあ、それだからこそ、開発のための環境が必要となってくるわけだ。

ゲームといえどもコンピュータのプログラムであることにはちがいない。ということは、これをつくる過程も、ふつうのプログラムをつくるときとなにひとつ変わらないわけである。それでは、実際にソフトの開発をするためには、どういった環境が必要なのだろうか？　まずはこれから考えてみよう。

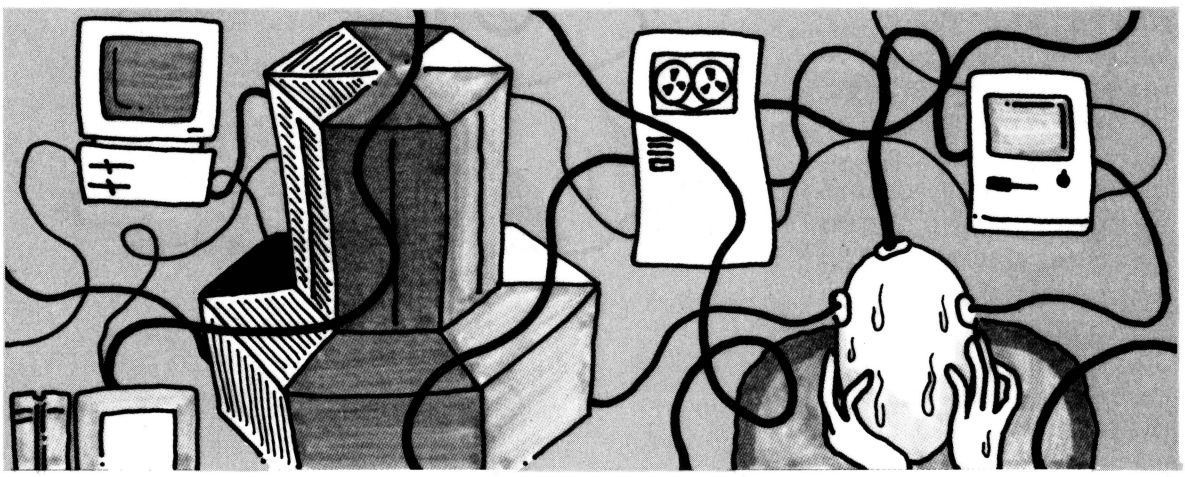
たいていの場合、プログラムはエディタでプログラム言語を使って作成され、その上でコンパイルされて初めて動くようになる。コンパイルというのは、ようするに人間が書いたファイルをコンピュータがわかる言葉に翻訳し直すことなのだけれど、これができない限りプログラムはただのテキストファイルと同じものということになる。だから、プログラムのテストをするときにも、ファイルをコンパイルしなければならない。ようするにコンパイラーがなければ開発もできないというわけである。

ところが、このコンパイルに時間がかかったりすると、テストするたんびに（直すたびに）いちいち長い時間待たなければならなくなってしまう。こういった待ち時間は短ければ短いほどいいわけで、そのため開発環境はより速いCPUを求めることになるのである。

たとえば、開発に大型コンピュータやミニコンなんてものを使う場合、ホストコンピュータ（大型機）でプログラムを書いてからコンパイルしてディスクにセーブ、それからターゲットになるマシンでテストをすればかなりむだな時間が省ける（98さんとミニコンのスピードの差となると、とんでもなくデカイ）。おまけに、こういった豪勢なマシンの場合、ディスクとかＲＡＭの容量は相当あるし、開発のためのツール類も便利なものがそろっている（らしい）。で、理想的な環境は、こういった大型機、ミニコンによる開発ということになるのである。

ところが、ビジネスソフトの開発もしているところならいざしらず、ゲームソフト専門のソフトハウスでこういったマシンを持っているところは数少ない。で、もっぱら開発用に使われるのが98さんなのである。

もちろん、開発用の98さんだから、いろいろと便利なツールもそろってはいるのだけれど、大きなプログラムのコンパイルなんかには時間がかかる。



で、いよいよになると、プログラマー自身が修正部分を手計算（ま、電卓なんかも使って）でコンパイルする「人間コンパイラ」となる場合もあるらしい。素人から見るとこれは神業である。

よく、ソフトハウスの開発部の写真などを見ると、机の上に複数のマシンがのっていることがある。こういった場合、たいていそのうちの一方が開発用のマシン、もう一方が実際にそのソフトを走らせるターゲットマシンである。どうかすると98さんが2台置いてあったりする場合もあるようだけれど、こうなるとどちらがどちらだかよくわからない。まあ、コンパイルをしていて片一方が使えないときには、もう一方を使って別の作業をしてるとでも思っていればよいのだろう。

最近はこの開発環境としてX68を使う人もいるようだけれど、まだ開発用ツールなどの豊富さでは98さんの方が上らしい。いずれにしても、夢の大型機、現実の98さんというのがゲームソフトハウスの現状なのかもしれない。

プログラム以外の部分

さて、ゲームソフトはプログラムだけでは完成しない。なにしろ最近のゲームはシナリオも凝っているし、音声や画像などもかなりの量のものをつくらなければならない。こういった要素も、最終的には同じプログラム上にファイルとして収められるわけだけれど、それまでにどうやってつくられるかはプログラムとはだいぶ事情がちがってくる。

まずテキスト（文字）のメッセージの場合、これはコンパイルもなにもまったく必要ではない。まさに手書きでもできてしまうのである。

たとえば、『ウイザードリィ』の翻訳の場合、最初は手で書いてそれをソフトハウスに渡していた。ソフトハウスの方でそれをどうやって処理していたのかは知らないけれど、とにかく僕のところの環境は“手と紙とペン”だけだったのである（あ、辞書もあった）。これは、ワープロを使おうが何だろうが、結局だれかが打ち直すのならば同じことだった。

ところが、僕がモデムを買ってからは事情が変わってしまった。たとえ翻訳メッセージをマックのワープロでつくっていても、これを通信回線で開発マシンに送れるのなら、そのファイルを直接使えるというのである。そうなると打ち直す手間がいらなくなるから、時間も手間も大幅に省ける。それ以来、『ウイザードリィ』の翻訳メッセージは、マックで書いて通信で送るようになった。

去年、『ウィザードリィ４』の翻訳をしたときは、結局アメリカまで出かけていかなければならなかった。このとき、向こうからは「こっちにも98があるからそれで作業ができる」という温かいお言葉をもらっていたのだけれど、結局僕はマックで走る日本語のシステムを持っていった。で、マックを借りて日本語のファイルをつくったのだけれど、よくよく話を聞いてみると、『ウイザードリィ４』のプログラム自身はなんと98で開発されたのだそうである。だから『ウイザードリィ４』は、プログラム自身は日本製のコンピュータでつくられて、メッセージはアメリカ製のコンピュータで書かれているという不思議な移植ソフトと言うわけである。

ことほど左様に、テキストファイルの場合は、ワープロでつくろうとマックでつくろうと、最終的に開発マシンにそのファイルを送れればよいということになる。

いまつくっているノベルウエアなどの場合も、マックでテキストファイルを書き、それを98に転送して開発するようになっている。これは、ソフトハウスの方で「テキストファイルでシナリオを書けば、それを即座にプログラムとして走らせることができるツール」を開発してくれたからできる芸当なのだけれど、とにかくテキストファイルで書いたシナリオが、即座に実際のゲームと同じように動くのだからなかなか感動ものである。ただこれも、X68用のソフトがマックと98でつくられているのだから、なんとなくおかしな気もするところである。

しかし、話がテキストファイルではなく、画像や音声のデータということになると、こう簡単にはいかなくなる。

画像データや音声データをつくる場合も、使われるコンピュータはさまざまである。音声をつくる場合はキーボードやシンセサイザーを使う場合もあるし、映像素材の加工のためには１台ウン億というマシンを使うことだってある。ところが、映像や音声というのは、マシンの機種によって大きく変わってくるところでもある。解像力の問題や、音声チップの特性、さらに、もとになるデータをどういったソフトでつくったかによって、当然出来上がってくるファイルの構造もちがってくる。だから、ただ単にファイルを送るだけでは使えないわけである。

まあ、高額のマシンを使うともなれば、出来上がったファイルを98のデータとして使えるようなツールも付属しているのだろうけど、これが特殊なマシンとなると大変である。下手をすると、わざわざそのためにファイル交換のためのソフトをつくらなければならなくなったりもするらしい。

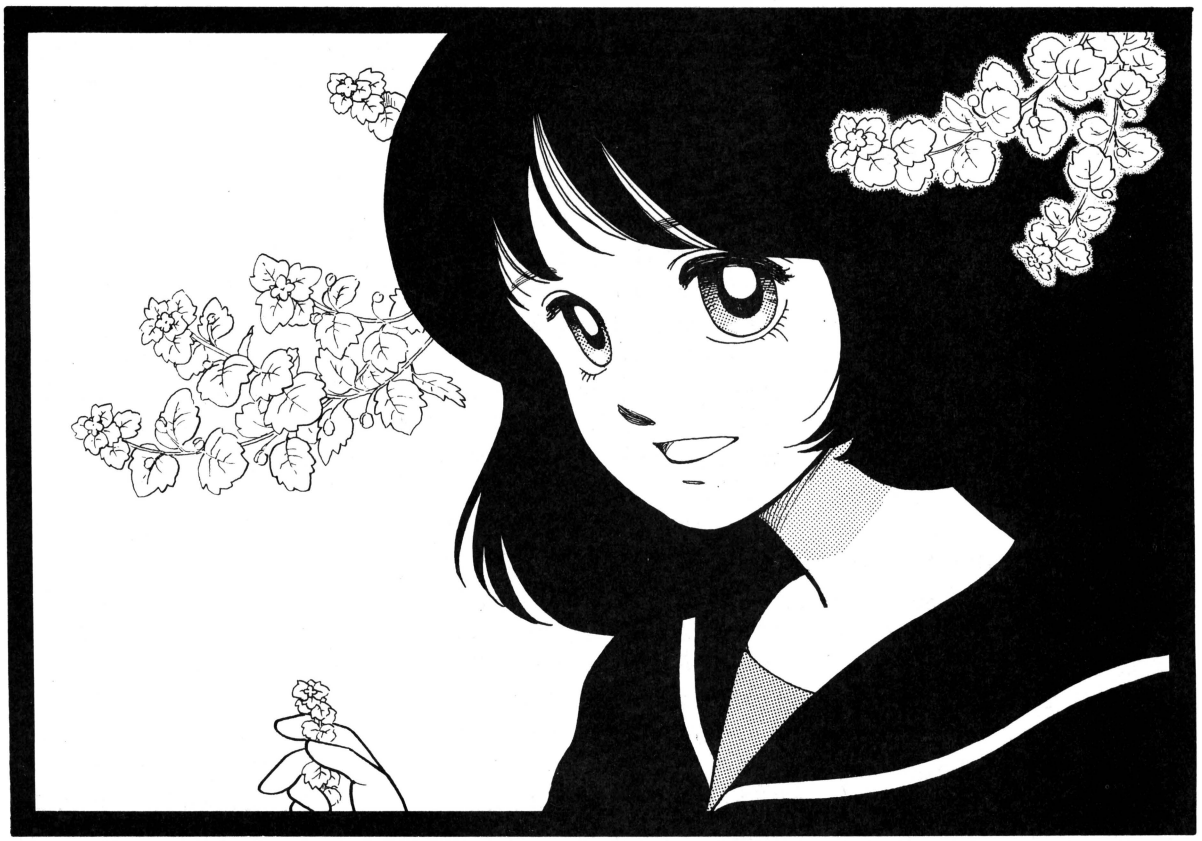
たとえば『ディガンの魔石』というゲームでは、加藤直之が描いたイラストをマック２にスキャナーで取りこみ、そこで色彩などの修正を行った上で98にファイルを転送したそうである。最初から98で修正すればよさそうなものなのだけれど、やはりそこはマシンの特性（それに、コンピュータに慣れていない人間にとっての使いやすさ）などの問題もあり、結局こういった方法をとったのだそうである。で、これを行なうために、わざわざ専用のファイルコンバータまでつくったということだから、なかなかご苦労な話である。

このように、ゲームソフトひとつつくるにも、使われているマシンや環境はさまざまである。まあ、くれぐれも人間が「疲労コンパイラ」にならないよう、いい環境を整えたいもんだ。

ESSAY　文：菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

妄想自然科学入門

ACT. 13 イヌノフグリ奇談



名著

春である。新入学の季節である。そこで、新入生諸君もそうでない人もちょっと調べてほしいのだが、あなたの学校の図書室には『牧野新日本植物圖鑑』が置いてあるだろうか。

どんないなかのおんぼろ学校の図書室にも必ず置いてある本。それが『牧野新日本植物圖鑑』。タイトルからして図鑑でなく、圖鑑と重々しい。重さも厚みもたいしたもので、新入学の小学一年生がひとりで抱えて歩くのにはちときつい。中学一年生にもきついかもしれない。しかし、中学生のとき私は生物地学部というクラブに入っていたので、この名著に毎日毎日お世話になっていた。採集してきた植物をこの図鑑で鑑定し、台紙に固定し、さらにラテン語の学名や採集地を記したラベルを貼って標本に仕上げるのだ。私の学校にあったやつは10年くらい使われた強者で、あんまり頻繁に開いたり閉じたりしたので背のところがぼろぼろになっていた。歴戦の強者だったのだ。

犬植物と猫植物

さて、部活動が暇なある日。私はこの図鑑をぼんやりとめくっていたのだが、イヌと名前のつく植物がやたらと多いことに気づいた。ちょっと抜きだしてみると、

「イヌアワ。イヌイ。イヌガラシ。イヌゴマ。イヌザクラ。イヌビワ。イヌワラビ」ほんとうはもっとたくさんあるが、書ききれないのでパス。これらの名前からイヌをとってみよう。

「アワ。イ。カラシ。ゴマ。サクラ。ビワ。ワラビ」どれもみんなちゃんと意味が通じる。ちなみに、イは日本語においてもっとも短い名前の植物である。これより短いのはどうやってもつくれない。とんちを使えばできるかもしれないが、私は一休さんではない。なんでこんなにイヌ……という名前が多いのか不思議に思ったものだ。そこでくだんの図鑑を調べてみると、やっぱり解説があった。植物の名前では、イヌとは「似ているが本物の役をしないときに用いられる」そうなのだ。英語だとPSEUDOがこれにあたるだろう

か。なるほど偽物の植物にイヌとつけるのかと私は納得した。犬という動物には「飼犬に手を噛まれる」のようにあまりいいことわざがないが、植物の世界でもいい目を見ていないようだ。

ゲームの世界でも、有名な某ゲームをまねたクソゲームが多いが、そういうのはこれから「イヌゲーム」と呼んであげよう。あるぞあるぞイヌゲーム。こういうのを知らないで買ってつまらないと嘆くことを「買いイヌゲームに屁をひられる」という。私はゲームに関してはオリジナリティー至上主義ではないが、まねっこをしてなおかつおもしろくないゲームは最低である。オリジナリティーだけのゲームというのもまた困りものだが、こちらの方は後の改良によってすばらしいものになる可能性を秘めている。だから、もし小さなソフトハウスがそんなゲームをつくっていたら、将来への投資のつもりで買ってあげようではないか。

イヌに対抗してネコはどうか？　こちらのほうはイヌに比べてずっと数が少ないが、ネコの体の特徴を形容詞として使ったものが多い。

「ネコアシコンブ。ネコノアシ。ネコノシタ。ネコノチチ。ネコノテ」などである。なんとなくかわいい。猫はふわふわコロコロしていて私も大好きだ。眼が縦長になったり丸くなったりするのもおもしろい。写真で見ただけだが、右目がブラック、左目がエメラルドグリーンの黒猫なんかぞくぞくする。

ちなみに有名なネコジャラシは東京地方の方言で、ほんとうはエノコログサという。エノコログサは犬の子草という意味なので、ひとつの草にイヌとネコの名前が同居しているという変な植物だ。東京ローカルだったネコジャラシがいまは全国的に通じるようになったのは、某国営放送局で昔放送した「ネコジャラシ市の11人」がきっかけではないかと私は考えているのだが、これは定かではない。

イヌのフグリ

植物の名前でひときわユニークなのが、イヌノフグリだ。フグリに似て非なるものではない。言葉そのものズバリ。犬のフグリである。ではフグリとは何かと言えば「キ×タマ」である。つまり、イヌノフグリとはイヌのキン×マなのである。昔の人はおおらかだったというか、いまだったらふざけていると怒られそうな名前だ。果実の形が似ているからだそうだが、それにしてもあんまりな名前である。その辺の道ばたによく生えているので、知らずにふんづけていることがよくあると思う。

私の中学校の通学路にもよく生えていた。川の土手道が通学路だったのだが、ここは足元にイヌノフグリ（イヌノキンタ×）が咲き乱れ、柵にはヘクソカヅラ（屁糞蔓）が絡みつき、橋のたもとにはドクダミ（毒痛み）が群生するというものすごいところだった。このように、素人にとってはなんでもない世界がその道のプロにかかると一気に恐怖の暗黒魔道空間に変化する。

真実を知るもの

春の花咲くころ。学校の新入学シーズンだ。真新しい制服に身を包んだ少女が土手に咲き乱れる花にふと目をとめる。淡い桃色の小さな花をたくさんつけた草だ。彼女はなんの気なしにその花を手にとり、しげしげと眺めているが、そのうちごく当然の疑問を抱く。

「○○先輩（私の名前がここに入る）。この花はなんですか？」

素朴な疑問だ。

新入生の世話をする立場にある上級生の私は、この質問に答えなければならない。疑問をもつことからすべての科学は進歩するのだ。私は答えなければならない。しかしすでに私の心には破滅の予感が荒れ狂っていた。

「そ、それは……イヌノフグリだよ」

私は必死の努力でそう答える。彼女が当然発するであろうつぎの質問に身を固くしながら。そして、予想どおり彼女のかわいい唇はこう動いたのだ。

「ふーん。イヌノフグリ？　あの一、フグリってどんな意味なんですか？」

来た――。

ついにきたマゼラン星雲波高し。

私はこれをもっとも恐れていたのだ。既に私のこめかみには冷たい汗がひとしずく、ふたしずくと流れ落ち、温かい春の光のもとにいてもなおかつ背中が寒かった。

しかし、私はこの質問に答える義務がある。なぜなら私は栄光ある生物地学部部員だからだ。胃の当りになにやら硬いしこりを感じながら私は答える。小さな声で、

「フグリっていうのはキ×タマのことなんだよ」

一瞬の空白。そして絶叫。彼女は手にとってもてあそんでいたそれをパッと払い捨てる。顔を真っ赤にして、

「ヤッダー。先輩ったらそんなこといって。やめてくださいよねェ」

そして駈けさる。読者のみなさん教えてほしい。私は何か悪いことをしたのだろうか？　さらに数時間後には新入生の間にこの話はまたたく間につたわり、わが生物地学部は「変なところ」として新入生のクラブ見学リストから外されるのだ。そして、それにもめげずに入って来るのはやっぱり変なやつらだった。

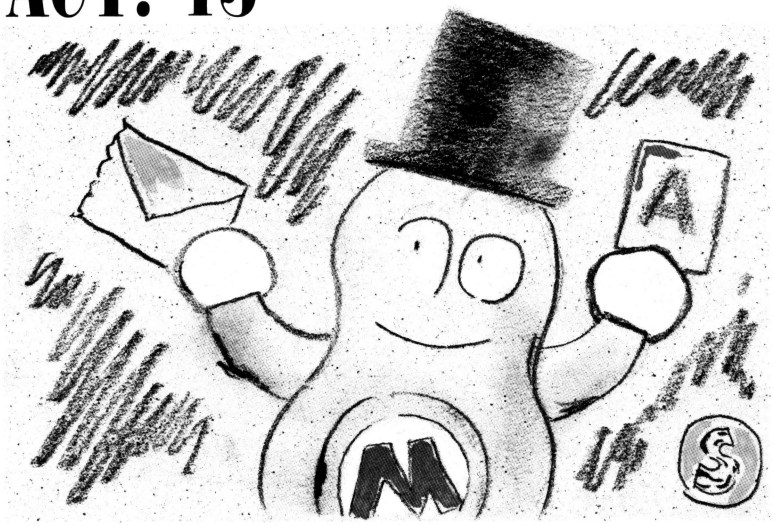
このように、真実を語ることによって自らの首を締めることをとてもよく表したことわざが古くからある。

「正直者は馬鹿をみる」

私は別に彼女に犬のキン×マを握らせたわけでも、クラブ秘蔵のホルマリン漬けの数々（アレとかあれとかアッレッだ）を披露したわけでも、金だといつわって黄銅をプレゼントしたわけでもない。ただ、たまたまそこにかれんな花をつける草があって、その名がイヌノフグリであったにすぎない。しかし、世間にとっては花の名がイヌノフグリであったという事実だけが問題なのだ。

このように私の人生に大きな影を落としたイヌノフグリだが、別にオオイヌノフグリ（でっかい犬のキ×タマ）とタチイヌノフグリ（立った犬のキ×タマ）というのがあることは、あまり知られていない。

先江進の不思議エッセイ
トリック・トリップ
ACT. 13 超摩術の世界



最近、ミスターマリックが話題を呼んでいる。100円玉にタバコを通りぬけさせてしまうあのミスターマリック。キミたちも彼の超魔術にビックリしたことだろう。私にとっては、彼が演ずる不思議現象もさることながら、なぜ彼があれほどまでに受けてしまったのか、木曜スペシャルでの視聴率26%という反響のすごさに驚いてしまう。

ミスターマリックの超魔術における先生といわれている、アメイジング・ランディというニューヨークのマジシャンは、超能力についてつぎのようにいっている。「私は超能力者ではない。彼らがやっていることはすべてマジックでできる」

ミスターマリックも自分からは超能力者だとはいってない。にもかかわらず彼の演技を見た人のなかには、「超能力者ではないか」と勝手に思っている人がけっこう多いようだ。自分が理解できないものは、超自然、超科学的な理由づけをしてしまい、不可能なものをつきつけられた自分の不安定感から逃避する。これは人間の自己防衛本能のひとつなのかも知れない。そのへんをうまくついた「超魔術」というネーミングを生み出したことが、ミスターマリックの成功の原点であるようだ。

私はここでミスターマリックの秘密を暴くつもりはない。だいたい従来のマジックの手法だけで解釈することは不可能なのだ。しかし、あれは超能力かもしれない、という発想からは何も生れてこないけれど、あれは絶対マジックでできる、と決めつけてしまえば、いろいろとアイデアが出てくるものなのだ。そのへんの実例をお見せしよう。

まずはあらかじめ番号を控えて燃やした紙幣が、玉子のなかから出てくる現象。

玉子はあらかじめなかに紙幣が入ってないことを証明されなかった。したがって、あらかじめなんらかの方法で紙幣が仕込まれていた、ようだ。

そんなこといったって、燃やしたのと出てきた紙幣が同じ番号だったじゃないか、とたいていの人はここで思考をストップさせられ、超能力信仰へと傾いてしまう。燃やしたのと出てきたのが同じ番号であると思わせるにはどうしたらよいか、ここから先はキミが考えよう。

客から鍵を借りて、それと同じ合鍵をつくってしまうという現象はどうだろう。削ってない鍵の原型をこすっているときに、鍵をすり替えた形跡はない。とすれば指がこすっていた部分だけを取り替える、というのはどうだろう。いや、やり終わったあと相手に鍵を調べさせたのだから、やり終わったあとの鍵には仕掛けがない。とすれば初めから鍵はちゃんと削れているけれど、削れていない鍵に見えるようにしていた。ここまではなんとなく本当っぽい。

しかし、客から借りた鍵でやった、ということを思い出すと、そのような論理も吹っ飛んでしまう。もしかしたら、その鍵を貸した人は…。

客にアルファベット文字のなかから好きな1文字を選ばせ、あらかじめ予言として置いてあった封筒のなかの紙を出すと、そこに客の選んだ文字が書いてあるという予言現象があった。私はその不思議さに打ちのめされた。考えて考えて私なりの方法を思いついたとき、私はミスターマリックの超魔術の巧妙さを知った。私の推理はまちがっているかもしれないが、マジックの巧妙さの一面を紹介するために、推理の過程を順を追って書いてみよう。

ステップ1
予言の紙は1枚じゃない

封筒から1枚の紙をとり出したあと、ミスターマリックは封筒のなかを見せなかった。したがって、封筒のなかにはほかの文字が書いた紙が入っている

のではないか。ひょっとすると、26枚の紙が入っているのかもしれない。

ステップ2
封筒のなかが分かれている

ミスターマリックは封筒から紙を抜き出すときに、もたつかずにかなりスムーズに抜き出した。26枚も重なって入っていたら、そんなことはできない。とそこまで考えたときに、私の妻がいったことがピンときた。封筒を破くときにずいぶん力を入れていたわよ。そうか、そうだったのか。封筒は四角い。破くにしても4つの辺のどこからでも破ける。封筒のなかが4つに仕切られていて、破く辺によって、そのうちのひとつの区間だけが開くような構造にしておけばいいのだ。

封筒にぴったり入る大きさの紙を3枚つくり、封筒に入れる。封筒のなかは図1のように4つの空間ができる。たとえば左の辺では下から2枚目と3枚目以外をノリづけし、右の辺では3枚目と4枚目以外をノリづけする。

そうすれば、Aの線で封筒を破けば、下から2番目の空間が開くし、Bの線で封筒を破けば、下から3番目の空間が開くことになる。このような仕掛けを上と下の辺にもほどこせば、4つのうちのどの辺を破くかによって、4つのうちの任意の空間を開くことができる。

ステップ3
封筒のなかを見せなかった

封筒のなかに4つの空間が別々にあることまでは理解してもらった。それでは4枚の紙しか入れられないのでは？という疑問が残る。封筒から紙を出したあと、ミスターマリックは封筒のなかを見せなかった。したがってひとつの空間には2枚以上の紙が入っている。しかし彼はもたつかずに抜き出した。もしもひとつの空間に入っているのが2枚だけなら、指を差し入れて触った2枚のうちどちらかを出せばよい。2枚だけならかんたんにできそうだ。しかし2枚×4つの空間＝8枚、にしかならない。そこで私は必死に考えた。図2を見てほしい。ひとつの空間に4枚の紙を入れて、しかももたつかずにそのうちの1枚を取り出せる方法があったのだ。4枚の紙のうち、内側の2枚は外側の紙より幅を広くしておくのだ。そうすれば、a, b, c, dのどの部分を触るかによって、そのうちの1枚を抜き出せる。

ステップ4
紙には上と下がある

さてここまでに、4×4＝16となった。アルファベットは26文字ある。おそらく、封筒のなかには16枚の紙が入っていたのだろう。だいたい32枚も入っているとしたら、ずいぶん厚さが目立ってしまう。16枚でどうやって26文字分見せたらいいか。紙に書いてある文字がテレビカメラの方に向けられたとき、文字が紙の上半分に書かれていたように記憶している。下半分は手で覆われていたのではないか。とすれば、1枚の紙には上半分と下半分に2文字書けることになる。これで、4×4×2＝32となった。6文字分余ってしまった。

ステップ5
大文字と小文字

ミスターマリックは、予言の紙を見せるまえに、客が選んだ文字は大文字であるか小文字であるかをきいた。6文字分余っているので、同じ紙で大文字と小文字を書いてあるものを6枚用意してあったのではないだろうか。たまたま客のいったのが両方書いてある文字だったので、紙を封筒から出したあとでも、大文字か小文字かをいわせることができのだ。

と以上はあくまでも私の推理。紙の下半分を手で押えていたという記憶がまちがっていたとしたら、まったく私の推理は的外れだし、別の方法があるのかもしれない。仮りに私の推理が当っていたとしても、ミスターマリックの超魔術の価値をさげるものではないと思う。いずれにせよミスターマリックは不思議を生み出すテクニック、演出ともにユリ・ゲラーなどをはるかに越えたパーフォーマーであると思う。今後の活躍を期待しているし、願わくば超能力の方向に進むよりも、純粋なマジシャンとして認められるようになってほしい。

今月のジョーク魔術

「心のなかで好きなアルファベットを思ってくれたまえ。キミの思う文字がこの紙に予言されているよ」とキミは、1枚の紙をテーブルに置く。相手に思った文字をいわせる。'H'が選ばれたとしよう。「この予言に'H'と書かれていたらすごいでしょう」といって、キミは予言の紙をひっくり返す。そこには確かに'H'と書かれている。ほかの25文字とともに。

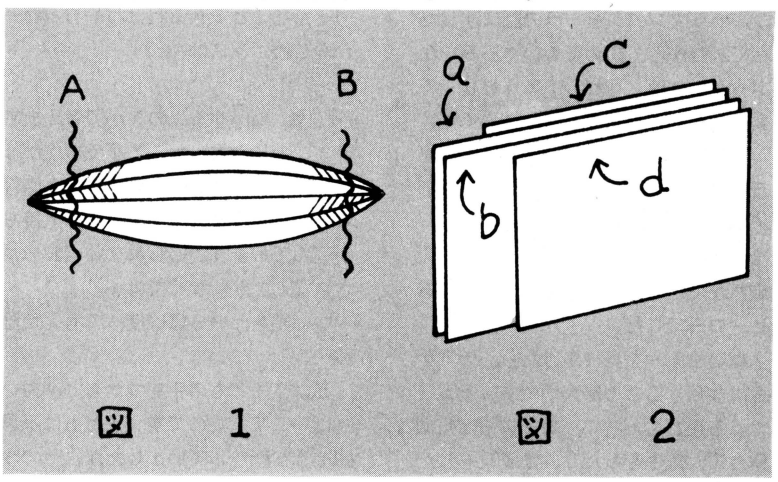


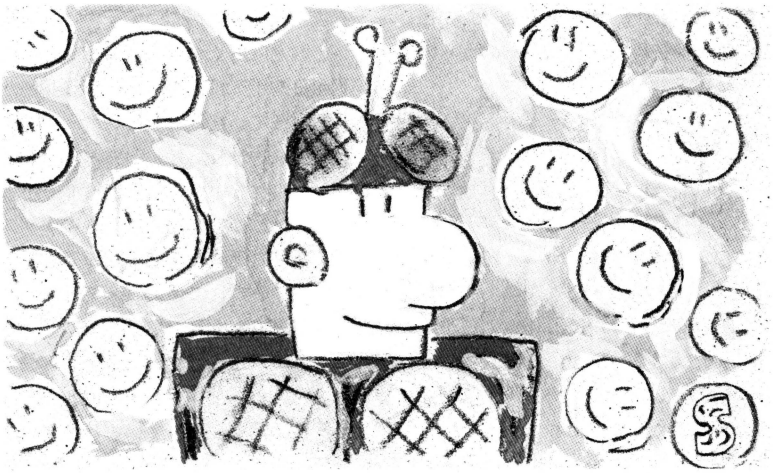
図1　図2

Illustration:Skip Tomioka

私もゲームで考えた

ACT. 13 小林ゲームのエキス

㈱デービーソフト　小林貴樹



私は、北海道の大自然のなかで育ったため、ベタベタした暗いイメージのゲームをつくるひとではなく、明るく楽しい元気なデザイナーです。

いわゆるクラスにひとりはいる、お楽しみ会野郎で、人が集まると騒ぎだす、だれかに見られていると、オーバーアクションになるという、タイプの人なのです。

学生のころ、こんな私にもっとも適したアルバイトがありました。スーパーや、デパートの、ぬいぐるみショーのバイトです。

小さいころから仮面ライダーに憧れ、ウルトラマンのジャミラの話に涙した私でしたから、初めてぬいぐるみをかぶったときは、うれしくてうれしくて、楽屋内をはしゃぎまわったものです。

初めてかぶったぬいぐるみは、仮面ライダースーパー1（ワン）というヒーローでテレビでは、腕がいろいろ変化して、冷たくなったり、あっつくなったり、電気がでたりして、怪獣をやっつけるヒーローでした。

ぬいぐるみを身につけたら、それからはなりきることが大切です。近寄ってくる子どもたちに、ヒーローぽく振舞って、握手をしたり、サインをしたり、肩に乗せて写真をとったり、それはそれは楽しい毎日でした。

ある日、いつものように子どもがやってきて言うのです…。「あっ！　スーパーワンだ！　すっすげぇー」

近寄ってきた子どもは、私の手を握りしめて、「これが、なんだかアームか（忘れた）、ねぇ！　なんたらアームにして！」

子どもは、そこにいるのはテレビと同じライダーだと思っているらしくテレビと同じように、腕をいろいろ変化させろと言っているのです。

…そんなことできるわけねーじゃねーか、このボンズは…。

私は、ぬいぐるみのなかで考えます。いまこの子の言ったことができなかったら、この子どもの、ぬいぐるみに対する、いや、ヒーローに対する気持ちが歪んでしまうかもしれない（おおげさ）なんとかしなくては…。

ない頭を、いっぱい使って考えた結論…。

私は、子どもの手をつかむと、力いっぱいこすったのです。子どもは不思議そうな顔をしていましたが、そのうち「あっちー、おーアチチ、スゲー、なんたらアームになっちゃった！」そう言って、走っていってしまいました。よかったよかった…。

しかしその現場は、ぬいぐるみの会社のチーフに見られていました。「なかなかおもしろいじゃないか！」その日から、かっこいいヒーローに憧れていた私は、ライダーをおろされ、キン肉マンに入ることが決まったのです。

もともと、軽い性格でしたからキン肉マンに染まるのは、あっというまでした。やっていくうちに、こっちの方が楽しくなり、すっかりはまって、ぬいぐるみを脱いでも、子どもが寄ってくるぐらいなりきってしまいました。なんだか、子どもたちの気持ちがわかってきたのかも知れません。

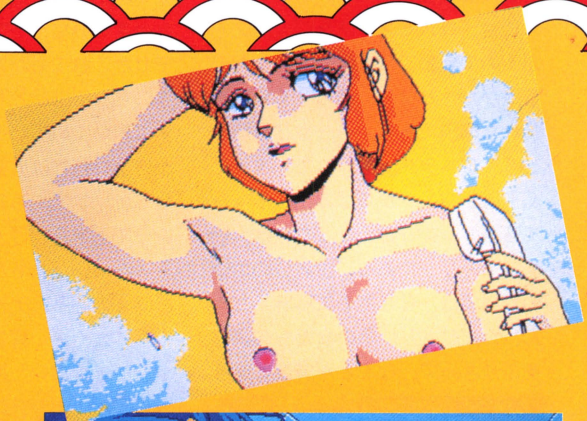
ぬいぐるみショーを見ている子どもたちの目は真剣です。そんな子どもたちをいかに楽しませるか、どうやったら笑ってくれるか…。

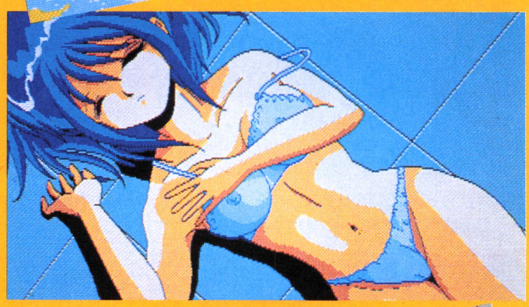
ぬいぐるみは、言葉を話せませんし、顔の表情を変えたりもできません。すべて身振りで表現しなければならないのです。顔で表現できないことがこんなに難しいものとは思いませんでした。とくにキン肉マンは、その当時子どもたちのアイドル的存在ですから、似てないと見向きもしません、手は抜けないのです。本当に、その役になりきったとき子どもたちは、目を輝かせてくれます。

私がゲームを考えるとき、いつもそんな子どもたちの顔や、一緒になって楽しんでくれたお母さんや、妙に胸の大きな店員さんのことや、すらっと細くて長い足の店員さんや、ぷりっとかわいいおしりの店員さんを思いだしながら、考えるのです…。

あの口で　○。○○○するか　鯉のぼり

福袋





Hソフト編

コスモスクラブ
はつちゃけ あやよさん
プライベートスクール

Hコミック編

ウヒョヒョよい子タイムス

パソコンソフト編

『パイレーツ』㊙傾向と対策ワザだ!!

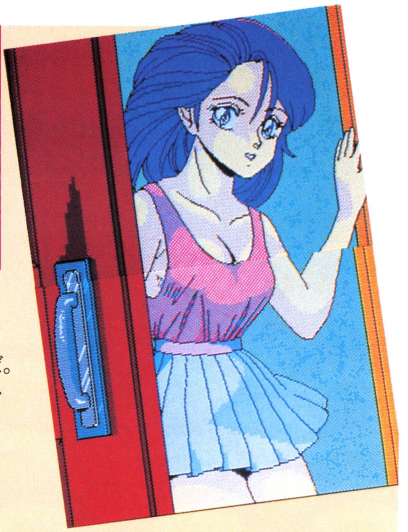
トップシークレット
テレフォンサービス付

ここをハサミで切ってネ▶

Hソフト編

コスモスクラブ

『天使たちの午後』シリーズで有名な「ジャスト」から、ファン待望の新作が登場だ！　あいかわらずカゲキな美少女たちが、たくさん出てきちゃうぞ。ウウッ寝てみたい！

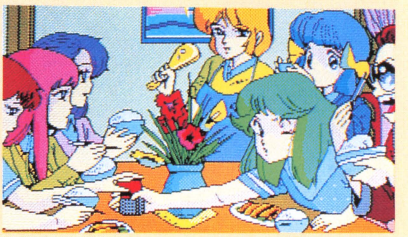


▲これがボクのあこがれの人、工藤麻奈ちゃん。うっひょー、はちきれそーな胸！

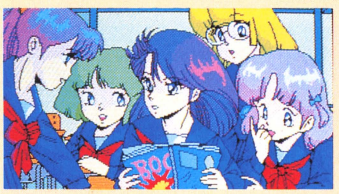
ちょっとHな青春純愛ストーリー

両親が外国へ行ってしまったために、ひとり日本で寮生活を送るはめになったボク。うーん、少年少女マンガにありがちな、オシャレな設定である。で、このボクが新しく住むことになった学生寮が、このゲームの舞台「コスモス・クラブ」。ボクをふくめて全部で８人の住人のうち、６人が女性とゆー、めちゃくちゃ恵まれた環境である。もーやり放題かぁ？　デヘデヘ。な〜んて、さっそく下心がパンツからはみ出しちゃってるキミ、いっとくけどコレは、純愛ストーリーである。主人公のボクの目当ては、６号室の工藤麻奈ちゃん、ただひとり。他の女たちの誘惑をふりきって、なんとか麻奈と交際を始めるのが、ゲームの目的なのだ。フラチな下心はいっさい捨てて、マジメにプラトニックラブすべし！

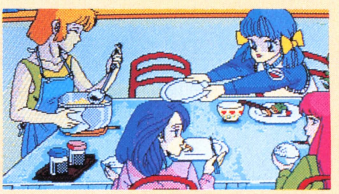
な〜んちゃって、そーはいってもこれはアノ「ジャスト」のゲーム。ステキに色っぽい美女たちが、おなじみのきれいなグラフィックで、これでもかこれでもかとセマってきちゃうのだ。心はひとりの女をいちずに思いつめているのに、なぜかアソコだけは異常に八方美人だったりして、もしかしたらオレって下半身だけＡＢ型なんだろーか…。だれもが一度は身におぼえのある、そんな甘ずっぱくもイカくさい青春の悩みを、オシャレにＨに描いた期待のＡＶＧだ。

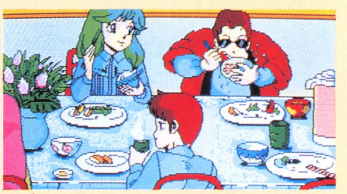


▲こちら、寮の食事風景。美少女たちに囲まれて、食欲も性欲もモリモリざんす！



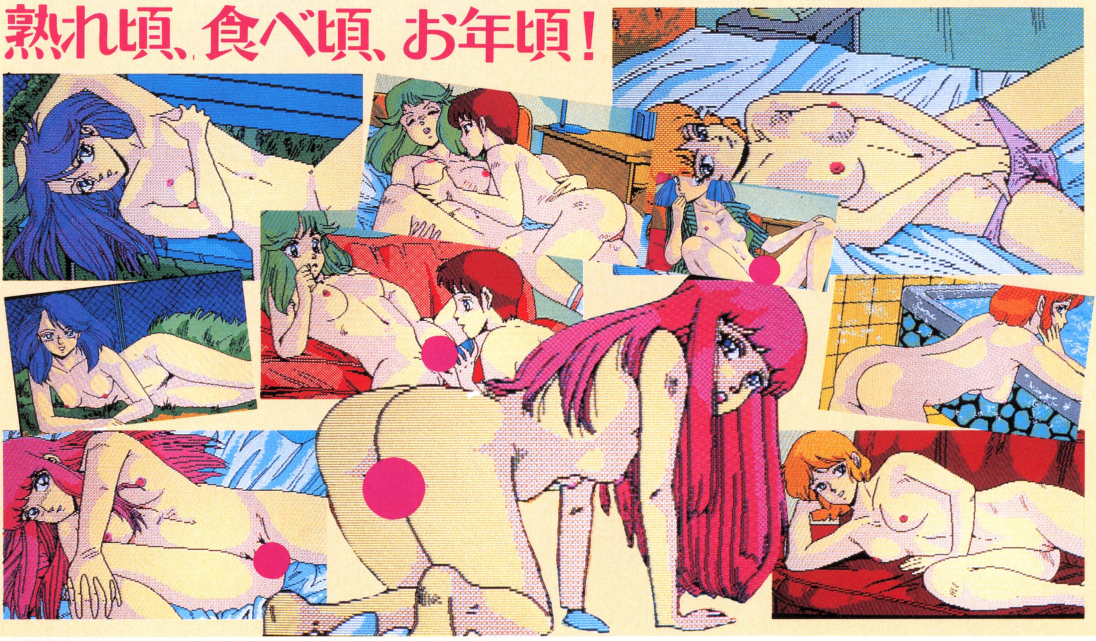
▲麻奈ちゃんは、ボクと同じクラス。女の子たちの中で、ひときわ目だつ美形なのだ





▲ふたたび寮の食事風景。エプロン姿の美女は、ここの管理人をしてる田島先生。32歳の未亡人だぞ、ゴックン。黒メガネの男は、ここのヌシの埋田さん。ゲームの重要人物だ

熟れ頃、食べ頃、お年頃！



はっちゃけ あやよさん

17歳の女子高生あやよさんが、バイト先のおもちゃ屋さんで、あぶない体験！　メッセージと同時にアニメで動くグラフィックが、H気分をグリグリ刺激しちゃうのだぁ〜

選べるふたつのHストーリー！

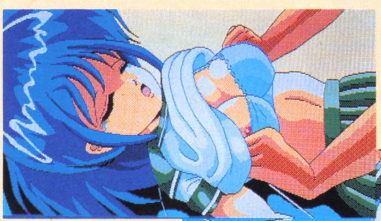
おもちゃ屋さんで元気にアルバイトしてるあやよさん。夜になってお店を閉めよーとしたら、そこにひとりの男が…。ぬぁ〜んて感じでひたすらHに展開する、絵本タイプのソフトだ。ゲーム性はないけど、カゲキ度はなかなかのモン。途中で「水鉄砲編」と「手錠編」のふたつのストーリーが選べるぞ。

あやよ、夜のお店でい—キモチ♡

▲小学生にスカートをめくられて…思わず恥じらうあやよさん

▲チカン男とマスターの連続攻撃。これはキキそー！

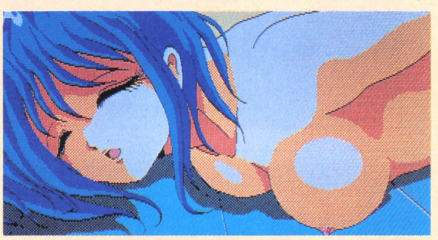
▼あやよ、17歳。ウシロもイケます。んま、お下品♡



▶脱がされたっのっわっ、アナタのせ〜いよ！

▲閉店直前に入ってきた客に、いきなり服を脱がされちゃった♡

▶あん、いけないわ。な〜んていいつつ抵抗しないスナオなあやよ

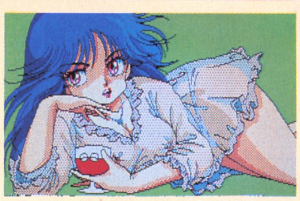


プライベート・スクール

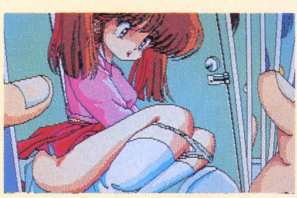
なんでも屋竜二のもとに、突然舞いこんできたミョーな依頼。それは短大の寮に住む女子大生の調査依頼だった。さっそく花の女子寮に潜入し、ちょいとHな探偵ごっこ♡

美少女続出AVG！

さて、ゲームの舞台の女子寮は、とーぜんながら美女の花ざかり！　カワイコちゃんあり、セクシー娘あり、お嬢さまありで、目うつりしちゃう華やかさだ。いやー、楽しみだこと♡　ていねいに描きこまれたグラフィックは、アニメ処理なんかもあって、なかなかオイシイぞ。このグリグリ娘たちが、どんな事件を起こしてくれるのか、はたまた、どんなHな姿をごひろーしてくれるのか…。期待でズボンのジッパーもはち切れそーなAVG。『ドキドキシャッターチャンス』のデータ集を持ってると、ヒミツのオマケゲームもできるとか。やったね♡



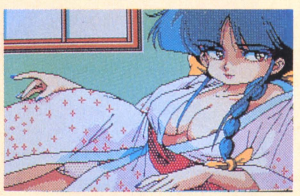
▲おおっと、スケスケのおネグが色っぽい！　特に胸のあたりが最高だよん



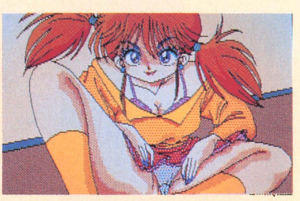
▲こちら、ロリコン好みのハイソックス娘。トイレ姿にドッキリ、ムックリ

あ・ぶ・な・い♡女子大生たち！

▲豊満なボディは、さすが外人さんですな。さわってみたい、そのオッパイ



▲はだけた着物って、ホントにグッとくるもんがある。ウズくぜ！



▲なんとまー、大胆なヤツ。そんなカッコしてると悪い男に食われるぞ！

●コスモスクラブ／JAST☎03-706-9766／PC8801／8800円●はっちゃけあやよさん／ハード☎03-837-1893／PC8801SR／3800円●プライベートスクール／エルフ／03-323-9601／PC8801SR、9801／6800円

女は強い。とくに美少年に女装をさせて、思いきり○×△してしまうという話（そんな話が、二編も入っている）が印象深い。といってもこれは男にとって、それほど悪い話ではないかもしれない。読者諸君の中には、近所のキレイなお姉さんに、○×△されたい！　と願っている者もいるだろう（×△○や△○×でも可）。君が美少年なら望みはある！　この本を参考にして、奮励努力してほしい。ただし、結果についての責任は、負えない。

さて、女は強いと書いておいてすぐにこんなことをいうのは気が引けるが、女は弱い。暴力をもって○×△してしまえば、手も足も出ないのだ。裁判に及んでも、〝告発の行方〟は、女に不利である。ウソだと思うなら『翔んでVゾーン』を読んでほしい。ああっ、女って弱いなあ。ボクは男でよかった、と思うだろう。

そして、『ヘビーマッスル』を読むと、もう女は強いんだか弱いんだかわからなくなる。この本、絵柄はアメコミ調で異色のH・Cなのだが、お話はいろいろ。女は強かったり弱かったり×△○だったりだ。そこで今月の結論は、〝女には強い者もいる、弱い者もいる〟だ。だから女は、魔物なのである。

◀杏咲もらる『翔んでVゾーン』日本出版社　850円　10編を収録

▲矢崎透『魔法のマミちゃん』辰巳出版　700円

◀RYO『HEAVY MUSCLE』桜桃書房　800円

JOT 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

吊端撃彦のオナニー放談

その気になればウリふたつベスト3!!

初心者はまずP256を参照せよ　禁

高段者しか読むべからず

アダルトビデオの女優を見ていて、「あーこいつってカワイソーな人生」とふと思ってしまうときがある。それは、女優の名前がアイドルの名前のパロディだったりするときだ。古くは新田恵美、松友伊代、薬師丸ひろみ。最近じゃ小柳ルリ子なんつーすっとぼけたのもいて、そのほとんどがちょっと上向いた瞬間のハナの穴かげんが似てないコトもない、というような、はっきりいってしょーもないそっくりさんだったりしていた。新田恵美だけは、本人の恵利に下世話さをちょっと降りかけた程度のそっくりではあったが。

▲香取歩美、黒目がちで利発そーな瞳が薬師丸に似ている!!

最近はさすがにAVギャルも世間に認知を少しされ、小柳ルリ子みたいなロコツなのは探さなきゃみつからなくなっている。しかし、いぜんとして「アイドル○×のそっくりさん!!」とかいわれて売り出されるヤツが多い。そんなのがゴロゴロしてる中で、吊端も思わず10回ぐらいせんずりをこいちゃう、美型のクリソツベスト3を紹介してさしあげよう。瀧口裕美、香取歩美、冴島奈緒。だれに似てるかイッパツでわかるか!?　なに、わかんねえだ!?　バカモノッ、上級者ならフンイキで察してみよ!!

◀瀧口裕美はあの高井麻巳子。これは有名

◀冴島は田中美佐子だ。2人ともキツそー

ウヒョヒョよい子タイムス

女には強いヤツもいる。弱いヤツもいる

キミのまわりの女は、強いか!? はたまた弱いか!? 女はときとして強くなったりも弱くなったりもする(個人差もある)。以下の4冊を読み、その秘密を研究してもらいたい。

"女は弱し、されど母は強し"などと言う。ある面ではこの言葉、正しい。

しかし、ある面ではまちがってもいる。体を武器にした時、女は強いのだ。なんて書くと「そんなことはない。女を殴る趣味はないが、もし立ち向かってくる者がいるならば、その時はこの拳で答えるのみ。アタタタターッ」と口走るヤツもいるかもしれない(セリフまわしが古くてすまない)。そういうヤツはこの福袋をただちに閉じ、テープを張りつけて二度と開かないでもらいたい。とにかく、女は強いのだ。

で、そのことがよーくわかるのが『魔女っこきらぴらファンタジー』である。とくに、誘惑されて精力を吸い取られ、留置所から娼婦に逃げられてしまう看守の話など、女の強さがひしひしと伝わってくるお話だ。その他にも、誘惑にのったばかりにとんでもない目に遭う男たちがつぎつぎと登場する。どれもシチュエーションがバカバカしく、大いに笑えるのが良い。

次に紹介する『魔法のマミちゃん』でも、

◀YUMI『魔女っこ』日本出版社　850円

・編集・
コンプティーク福袋班
・主筆・
万田万作

イボンヌ木村の教えてあげる♡

私の愛したチカンたち

女も長い間生きてると、いろんな目に会うものである。チカンなんかも、いろんなタイプの人にお会いして、なかなか勉強になった。なかでも私が気に入ってるのは、以前、電車で出会った「肉マン」男だ。年の頃は30前後、サラリーマン風の男だった。彼は満員の車内でうしろから私の胸を激しくもみしだきながら、耳もとで「肉マン、肉マン」と熱くささやいたのである。肉マン……？　考えようによっては、「肉マン」って、たしかにHな名前かもしれない。さらにそのカタチも、ちょっとHっぽいかもしれない。しかし、満員電車の中でチカンしながら「肉マン」とささやくのは、そーとーといえる。彼の頭の中では、肉マンはスーパーHアイテム、となっているようなのだ。もしかしたら、毎晩、肉マンで一本抜けちゃうのかもしれない。べつになんで抜こーが勝手だが、さびしい私生活ではある。

そう、チカンの人はみんな、さびしがり屋なのだ。昔、頼みもしないのに私にイチモツを見せてくれた人の、困ったような悲しそうな目。「こんなん、出ましたけど～」とでもいいたげな、訴えるような瞳であった。しかし彼らを救う方法は、どこにもない。ハゲとチカンは、治らないのである。

そんなチカンの人が年を取ったらどーなるか。教えてあげよう、「どーだジイさん」になるのである。「どーだジイさん」とは、私の友人が出会ったチカンの末期症状の人で、ヨレヨレのソレを目の前に突きつけながら「どーだ、コレでどーだ」というんだそうだ。なにが「どーだ」なのか知らないが、ジイさんがそんなモノ見せて、今さらどーなるとゆーのだ。こっちだって困るよ。ま、ここまでくればチカンも名人級である。

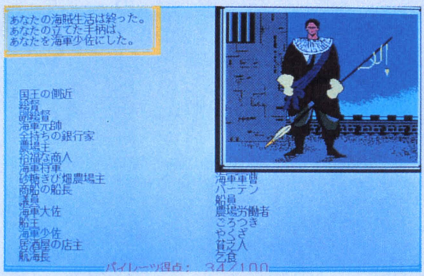
イラスト／中野 豪

パイレーツ

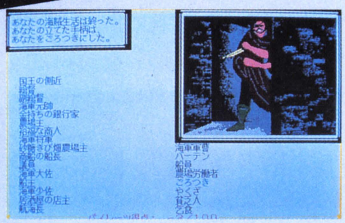
金波・銀波の波を越え、今日もきましたカリブ海。海賊稼業をふりだしに、人生の並木道を駆け上がる「パイレーツ」㊙傾向と対策講座よん。

身を立て、名をあげ故郷に錦を飾るべし！

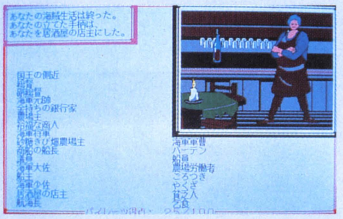
このゲームの目的は、身を立て名を上げ、故郷に錦を飾ること——と言ったら身もフタもないか。要するに懐かしの「人生ゲーム」にさも似たりってゲームなのだ(ホントかあ!?)。主人公は、地味ぃ～！　な日常に嫌気がさし、夢と冒険を求めてカリブ海にて海賊の首領に——。ここで戦いを始め、さまざまなイベントをこなしながら、お金をため込み、各国の総督から称号をいただく次第。で、いいかげん稼いだところで引退を宣言すると、システムが成績に応じて、引退後の職業を決めてくれるってわけ！　まあ、頂点とも言うべき「国王の側近」になれたのは、ただいまのところ日本では2人。青年よ、大志をいだけ！



▲よ、よーやく海軍少佐になれたよん！ここまでくるのに随分と苦労した。サラリーマンで言えば、課長クラス!?



▲ひぇ～、ごろつきだって！　母親には泣かれちゃうし、この親不孝もの！



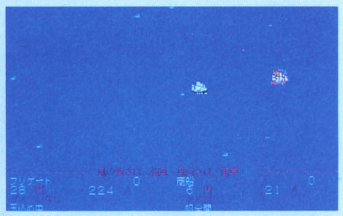
▲どーせ、オレは居酒屋の店主よ、国民年金加入の自営業だわさ！　文句あるう!?

CHECK 1 戦闘

● 海賊

海戦に勝利するためのポイントその1は、快速・小回りのきく小型帆船の使用がなんといってもオススメだ！　鈍重な相手を翻弄しながら、蝶のように舞い、蜂のように刺すってわけ！

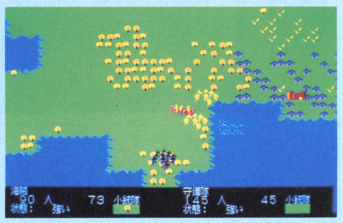
▲これでなくっちゃ！　よーし、命が惜しくば金を出すのじゃ！



▲フッフッフッ、今まさに敵艦を撃沈せんとす。エッ!?　沈めちゃダメだって!?

● 陸戦

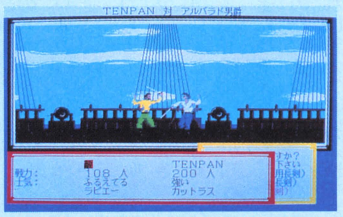
豊かで兵隊が多く駐留している町を襲撃するとこのモードになる。勝利のための傾向と対策をひとつ教えれば、地形を上手に活用すべし！　たとえば部隊をひとまとめにして森に隠れ、平地に陣取る敵に対し、必殺のヒットアンドアウェイ戦法。攻撃しては逃げ、を繰り返しているうち、叩かれるいっぽうの敵は次第にパニックに陥ってくる。ただし、反撃される前にすばやく逃げること肝要にて、その点要注意のこと！



▲ホッホッホッ、鴨がネギしょってやってくるう！　これ、お手本の写真ね

● フェンシング

火花散る剣と剣の戦いこそ海賊の本領——というわけで、フェンシングの必勝法。まず、剣には短剣(カットラス)、決闘用長剣(ラピエー)、長剣(ロングソード)3種類がある。このうちおススメなのが、短剣による肉薄戦法。命中率こそ劣るものの、攻撃力高く、短期決戦にはもってこいの武器だ。ただし、どーしてもキー操作(テンキー使用にて戦闘を行う)に不安がある人には決闘用長剣がいいかな。命中率が高いのが魅力だ！



▲こーやって肉薄するのよ！　短剣を手にすると、ついつい性格が変わるワタシです！

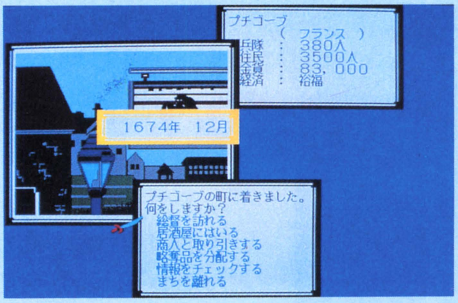
マイクロプローズジャパン☎0423-33-7781●PC 9801 Vシリーズ／9800円

CHECK2 士気

貧乏農場（!?）で働いていたキミも、今や立派な海賊の首領。キミを慕って手下は集まるし、ホント、乞食と海賊は一度やったらやめられないのだ！

が、ここでひとつだけ注意。人の上に立つ者は、いいことばかりじゃない。常に部下の士気をチェック、労務管理（!?）に気を使わなければならない。

士気が低い場合、とりあえずは略奪品を手に入れるべし。船を拿捕（だほ）してもいいし、町を攻撃してもいい。また、宝を見つければ、一同の心浮き立ち、士気がアップすることマチガイなしだよ！　ゲーム中、最も大切な要素なので、この鉄則、ゆめ忘れることなかれ！



◀町の居酒屋で、手下を集めることができる。ただし士気が低いと脱走者続出なので要注意ね！

▶船員たちは不幸せだ、だって、うーむ青い鳥はいずこにいる!?

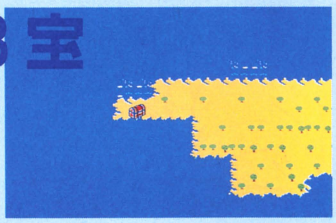
▶で、こーなる。でも人はパンのみにて生きるにあらずなのよ！

▲どヒャ〜！　宝じゃん！　もうけたじゃん！

CHECK3 宝

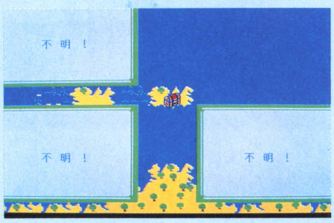
宝探しはゲーム中、最大のイベント。宝には小さなものから大きなものまで、広大なカリブ海のあちらこちらに隠されている。このうち、小さなものについては、地図を町の酒場で買うことができる。が、問題は大の方。こちらの方はインカの秘宝なんて、由緒ありげなシロモノ。行方不明の肉親を探索してはじめて手に入る。

ただし、この肉親の探索、一筋縄じゃいかない。まあ、どうすれば情報を得られるか——そのところは、これまでに授けた必勝法を駆使すれば、大丈夫、きっとわかるって！

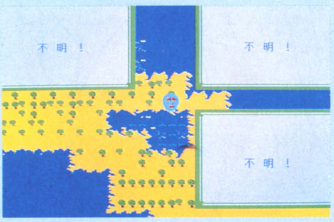


▲居酒屋で手に入る宝の探索は比較的難易度低し。地名が表示されているのがマル！

▲か、感激だ！　生き別れの妹（!?）によーやく再会。大きくなったなあ！



▲どーです！　これが有名なインカの宝の地図。難易度高しの偏差値72なのだ！



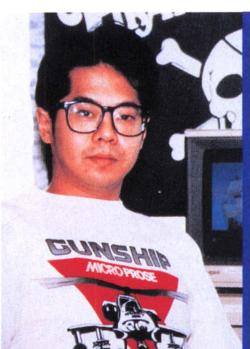
▲キミの兄弟は、こんなところで雨露をしのいでいる。はよ、助けてあげて！

トップシークレットテレフォン

03-221-9988

めざせインカ成金!!

ま、地道に海賊稼業に励むのも、ナカナカ小市民的でいいんだけど、やっぱ海賊から国王の側近まで成り上がろうってんだから、そうそうフツーの海賊ではムリなわけだ。ここはイッパツ、「インカで荒稼ぎ」が、正しい方向ではある。パイレーツならぬインディ・ジョーンズとなって、お宝捜しに乗り出すのだっ!!　おっと、その前に電話をピッポッパだ。後悔先に立たず！　ヨダレの落ちそうなもうけ話が、受話器を通して聞こえてくるぞ〜!!　シークレットテレフォンを聞いて、日本で3人目の「国王の側近」をめざすのだ。急げ！　あわてろ!!



Mild "Syndy" Osada　19ひ5×年5月1日生まれ（一生労働者の運命を背負ったメーデーの生まれ）。電卓で有名な某電機メーカーを捨て、ソフトメーカーに入社。現在は、マイクロプローズ・ジャパンで営業を担当。

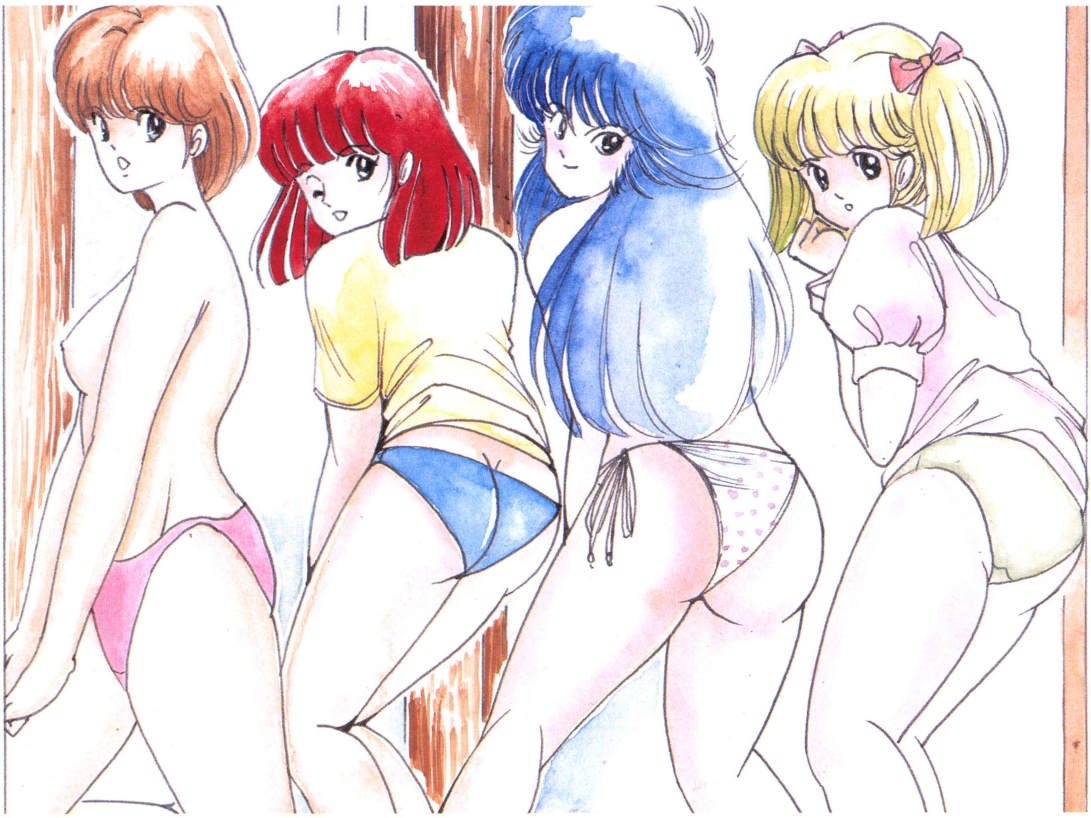
第1回	4／8→4／17	第2回	4／18→4／27
第3回	4／28→5／6	お休み	5／7

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁!!

クイズDEH パンティは何色だい

プレゼント付

下のイラストは、４月29日の休みに集まった仲良し４人娘。４人の証言によると、みんな規則正しく下着の色を決めているんだって。みんなの言ってることをよく聞いて、この次に４人が同じ色の下着を着る日とその色を当ててください。



①まみこ

「３日ずつ同じ色のを着るの。ピンク→白→ブルー→柄物の順よ。いっとくけど、色は同じでも、ちゃーんと毎日着がえてるんだから。ホントよ〜!!」

②れいこ

「私は曜日ごとに７色を変えているのよ。月曜から順に、ピンク→黒→グリーン→柄物→白→ブルー→オレンジよ。８日前は、みんな白だったのね」

③ゆかり

「下１ケタが１の日は白、２、３、４の日はピンク、５、６、７はブルー、８、９、０は柄物よ。先々月も31日まであれば、みんな白だったのよね」

④りえ

「２日ごとのサイクルで、柄物→ブルー→ピンク→グリーンよ。ということは、次にみんなが同じ色の下着をつけるのは、５〜９日後のことね」

応募の方法

ハガキに「クイズの答え（日付と色）と、福袋の感想、面白かった記事とつまらなかった記事を各１つずつ、キミの持ってるパソコンの機種名」を書き、『コンプティーク編集部・福袋クイズ係』まで送ってください。住所・氏名・年齢・職業も忘れずに！　今回の賞品は、Ｈソフトまたは『パイレーツ』を５名にプレゼント。

賞品

▲キミの人生の悩みにズバリ答える！　「パイレーツ」ってか？

3月号 当選者発表!!

３月号クイズの当選者は、小池貴廣（千葉）、冨井唯弘（兵庫）、HERMIT（北海道）、佐伯哲也（愛知）、能勢利之（大阪）の５人だ。果報者め!!

イラスト・もりやねこ／ゲームデザイン・たぐちちから

SPIRITS

特集：AOU取材レポート

ARCADE

アーケード

今月はお待ちかねの「AOU特集」なのだ！
ニューゲームを一気に紹介するぞっ！

春一番・新製品の吹き荒れる!?

AOUエキスポ特集

今年もやって来ました、この季節。
各メーカーの自信作がいっせいに発表
されるゲームファン注目の季節。さて、
どんな作品が飛び出しただろうか!?

「秋のTRC」「春のNS」新製品の猛ラッシュ!!

こないだの秋のAMショーが開催されたと思ったら、いつの間にやらもう、こんな季節になってしまっていた。まったく、時間の流れの速さを感じてしまう今日このごろである。

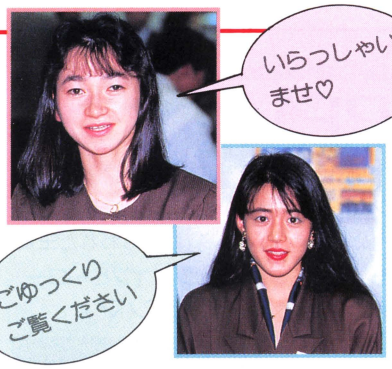
そんなわけで3月1～2日、今春も来てしまった新宿副都心・NSビル。地下1階のイベントホールにてAOUエキスポは開催されたのであった。

華やかさでは秋のAMショーにかなわないけど、新製品を見てプレイして……をおめあてに、内外の人たちがたくさん集まってくる。例年ならば一般入場もあったのだが、なぜか今年に限っては、それがなかった。

ビデオゲームからエレメカ、メダル、各種プライズマシン、遊園地の乗りもの、パーツ、そして業界誌に至るまで、AM業界関係のメーカーが軒を並べ、最新商品の展示を行うのである。

今年のショーは……？　さっそくレポートへといってみよう。

▲今年は例年よりも客数が控えめ。一般入場規制のせいか



メーカー別新製品紹介

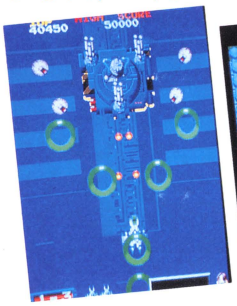
全体をとおして、今回はダントツ人気のものがなかったようである。昨秋のAMショーに引き続いて、各社とも小粒の製品がめだったようだ。しかし、アイデアにまとまりのある作品が多かったのも事実といえる。

NAMCO

いまゲーセンで話題騒然のFIシミュレーション『ウイニングラン』を筆頭に、通信機能搭載のバギーレースゲーム『ダートフォックス』、ボスコニアン世界を背景にした縦スクロールシューティング『ブラスト・オフ』、迷路内の鍵を集めて脱出するキャラのかわいい『ロンパーズ』、そして人気RPGの主人公再び・『ワルキューレの伝説』を展示。活気にあふれていた。

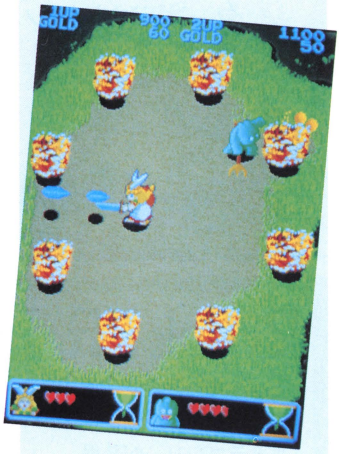
ダートフォックス

ブラスト・オフ



ロンパーズ

ワルキューレの伝説



© 1989 NAMCO

DATA EAST

VGの新作は『ファイティングファンタジー』。剣でモンスターと勝負をする、ひさしぶりの1対1アクション。

そしてDECOといえばピンボール。今回は『トーピドーアレイ』と、最新作の『タイムマシン』を展示。他社での展示がなかっただけに、ファンの注目をひときわ集めていたのだった。

ファイティングファンタジー

(今号192ページで紹介してるヨ)

▲やはりピンボールがあると、ゲーセンは「大人じゃーん！」の雰囲気がただようのである

©1989 DATA EAST CORP.

SUN SOFT

『テトリス』以前に、アーケードでもパソコンでも大ヒットしていたのが『上海』。その第2弾『上海II』が登場した。

牌の積み方がバラエティに富んでいて、かなり難解になっているのだ。それだけにおもしろさも倍増!?

上海II

© Activision 1989
© Sun Electronics 1989

SEGA

『アウトラン』のパワーアップバージョン『ターボアウトラン』、ダイナミックなアクションのプロレスゲーム『レッスルウォー』、渋さが光る群集アクション『クラックダウン』、前々号でも紹介した『ラストサバイバー』を展示。AVのすばらしさが光る。

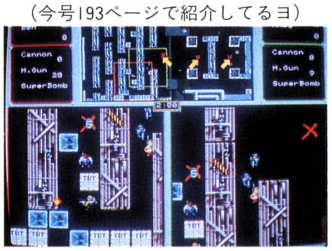
レッスルウォー

© SEGA 1989

ターボアウトラン

クラックダウン

（今号193ページで紹介してるヨ）



IREM

© 1989 IREM CORP.

今回の出展は、ファンタジックアクションシューティング『レジェンドオブヒーロー・トンマ』。「前人未島」にとらわれた王女様を救いだすため、滞空ジャンプのテクと魔法を駆使して魔物たちをやっつける、奇想天外ゲーム。

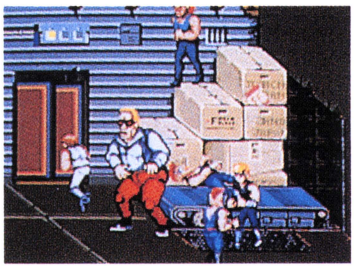
レジェンドオブヒーロー『トンマ』

今年もアイレムはガンバります。応援ヨロシクね

ROLLER TRON

バイオレンスアクションファンをとりこにした『ダブルドラゴン』の第2弾『ダブルドラゴンII』が登場。

敵が前作より手ごわくなって、全体的にさらにパワーアップ！　根強いファンがけっこう多いので、また話題を呼ぶことはマチガイないだろう。



ダブルドラゴンII

© 1989. TECHNOS JAPAN CORP.

CAPCOM

ついに完成・発売の決まった『ストライダー飛竜』がメイン。今回のショーでもっとも注目を集めていた。

その他、カーアクションゲーム『マッドギア』や、カード式野球ゲーム『ドカベン』なども同時に展示。

マッドギア

ドカベン

©水島新司　©秋田書店　©カプコン

CHECK

各メーカーの新筐体（きょうたい）

なにもソフトばかりが新製品ではない。ハードのほうにだって、各社の特色が見受けられたりする。

最近の傾向としては、26インチ程度の大型モニターを搭載した筐体が増えつつあるようで、とくに大手メーカーでは、かなりしのぎを削っていたようだ（大きさとしてはこのくらいが限度ではないだろうか。あまり大きいと、かえって見づらいもんね）。

今回はそのなかで、デザイン的にめだったものを取りあげてみたヨ。

ナムコ

▲コンソレット筐体の大型。ちょい迫力アリ

カプコン

▲スラッとしたデザインに特徴がある

コナミ

▲モニター面がドーム状になっている。注目度ではNo.1

KONAMI

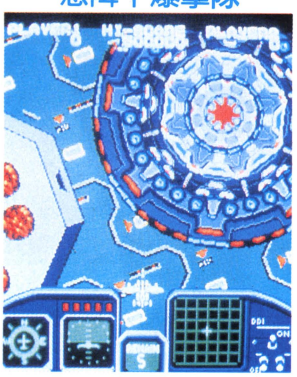
©KONAMI 1989

昨年『グラII』でダントツの人気を集めていたコナミブース。今回は、『メインスタジアム』と『急降下爆撃隊』の2作品を展示。『メインスタジアム』は、アメリカン・ショーともいえるメジャーリーグ・ベースボールを再現した本格派のベースボールゲーム。アメリカナイズされたグラフィックと多彩なカメラアングル、簡単操作でスピーディーなゲーム展開が楽しめる。『急降下爆撃隊』は、ズーム＆回転効果を駆使したシューティングゲーム。対地レーザーをうまく使って、敵の巨大な円盤を探知しよう。急降下＆急旋回の迫力を味わうのだ。

どちらも〝通好み〟の色彩が濃い作品。コナミフリークのキミは、どちらに燃える？

メインスタジアム

急降下爆撃隊



TAITO

「キャッチ・ザ・ハート」でおなじみのタイトーからは、立体画像・シューティングの『エンフォース』と、オーソドックスな戦闘機『ファイティングホーク』、そして筋骨隆々の主人公が魔物と戦う『ラスタンサーガ2』が発表された。

ファイティングホーク

エンフォース

ラスタンサーガ2

©TAITO CORP. 1989

SNK

SNKからは3点。

3作品はアクションゲームになった『怒III』を筆頭に、恐竜相手に複葉機で戦う『原始島』や、モニターの向こうの敵をマシンガンでバンバンやっつける『メカナイズドアタック』。

どの作品もパワフルさが感じられた。『怒III』や『メカナイズド〜』は海外、『原始島』は国内でウケそうな感じだ。

©1989 SNK CORP.

怒III

原始島

（↑今号193ページで紹介してるヨ）

メカナイズドアタック

JALECO

©1989 JALECO LTD.

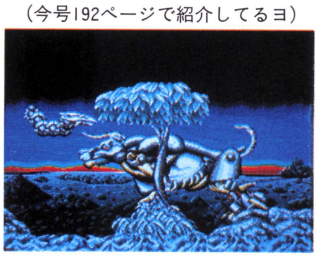
ジャレコは『天聖龍（セインドドラゴン）』を展示。

メカドラゴンの主人公を操作して、邪悪な敵メカをやっつけよう。多彩な敵メカと、主人公の動きに注目！

今回出展されていたシューティングゲームのなかでは、ひときわ異彩を放っていたこの製品、広いファン層に支持されてほしい好作品だと思うのだ。詳しくは次のページを見てね。

天聖龍

（今号192ページで紹介してるヨ）



TECMO

©TECMO LTD. 1988

今回は『忍者龍剣伝』一色。ユニークな敵キャラ軍団と大胆でハードなアクション。なかでも「首切り投げ」は、えもいわれぬ快感！ キミはもう味わってみたか!?

詳しくは前々号で紹介しているので、そちらのほうも見てちょ。

このゲームで築きあげられたGM感覚も、今後の作品にどのように反映されるか、が楽しみ。夏・秋にかけてさらに期待というワケやね！

忍者龍剣伝

たが独断と偏見で選んだ
おすすめゲーム4傑

「これは期待作！」と思われるものを、個人的趣味で4つ選んでみたのだ。しかしまあ、わがままなピックアップだこと……（ほっといて！）。

▶奥の深さを味わってほしい好作品！

天聖龍（ジャレコ）

©1989 JALECO LTD.

単にアイテムを取ってパワーアップするだけのシューティングゲームには、そろそろウンザリしている人も多いんじゃないかと思う。そこで勧めたいのが、この『天聖龍』だ。

主人公のメカドラゴンは、頭が1つ（あたりまえだ）に複数の胴体が連なってくっついている。攻撃を頭に受けてしまうとアウトだが、その他の部分は無敵なのだ。

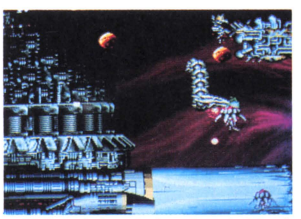
さて重要なのは、ここから。この「無敵の胴体」の使い方が、このゲームの最大のセールポイントだ。

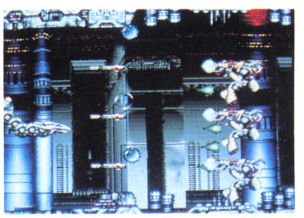
胴体は敵弾をさえぎることができるので、頭の周囲をガードするようにフォーメーションを組むこともできるし、また、うまく操作することによって敵に胴体をぶつけ、ダメージを与えることもできる。

敵キャラもなかなか味のあるものばかりで、とくにデカキャラは骨のあるヤツばかりだ（じっさいホネみたいなヤツもいるけどね）。

白銀に輝くメカに注目ネ！

▲ジャガーメカじゃが！　こいつは強いゾ。ナメてかかるな！


▲胴体を自在にあやつることが、攻撃・防御いずれにおいてもポイント！


▲敵メカもかっちょえー！　背景もスゴイ！　このセンスはスルドイ!!

▶力と力のぶつかりあい！　男はやはりサシ勝負なのだ

ファイティングファンタジー（データイースト）

©1989 DATA EAST CORP.

アクションゲームと名のつくものは、けっこうあるのだけれど、1対1で闘うものというと、グッと少ない。とくに最近は、ほとんどお目にかかれない。そんななかで「おおっ、ひさびさにこんなのが出たか！」と、感動させてくれたのがこれだ。

プレイヤーの相手は8人。モンスターばかりであるが、いずれも闘いには自信のある連中だ。こいつらと闘い、真のチャンピオンをめざすのである。

闘いに勝つとファイトマネーがもらえ、新しい武器が購入できるぞ。

さらに、2PでのVSプレイも可能。これは燃えるんじゃないだろうか!?

スーパージャンプ、下突き、受け、などのテクニックを駆使せよ。技を磨け！　そして勝ち残れ！　コロシアムの歓声は栄誉を賞賛する。

▲トカゲ戦士・ノーフォーク。人間にいちばん近いモンスターだ

▲怪竜・シャロン。炎なんか吐きやがって、近づけないじゃねーか！

▲敵は8人。まずは左の3人のなかから選ぶ

 イラスト／中野豪

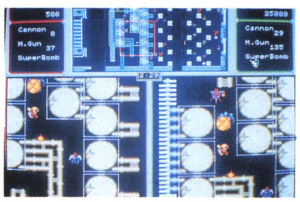
▶ゲーム性にこだわりを見せた!

クラックダウン（セガ）

©SEGA 1989

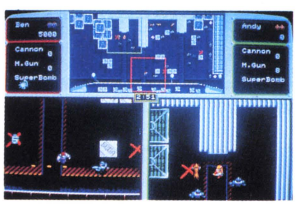
形式にこだわりすぎたゲームが多い今日このごろ、皆様いかがお過ごしでしょーか……というワケで、世界観を強制するのでなく、プレイヤーの空想を刺激するソフトの登場だ。

舞台はレプリカ（人造人間）たちの製造工場があるA市。この工場である日突然、レプリカたちの反乱が始まった。そして連邦政府が鎮圧に手をこまねいているとき現れた人物が、特務機関員BenとAndyであった。

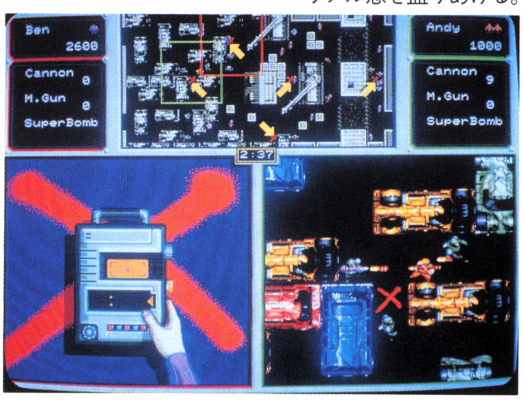


▲3つの画面がシンクロスクロール

AIコンピュータ「マザー」からレプリカに指令が発せられる〝アクセス地点〟に爆弾をすべてセットし、制限時間内に脱出するのが目的だ。全体マップ画面とプレイヤーの工作状況画面のシンクロ処理が、リアル感を盛りあげる。



▲X地点に爆弾をセットするのだ



◀オプションの配置がポイント！

▶恐竜なんか、ぶっとばすぞ!

原始島（SNK）

©1989 SNK CORP.

グラフィックは荒削りなんだけど、アイデアの良さに魅力を感じたのが、これ。

1930年ごろバハマ諸島で続発した遭難事故。原因を調査しに「グリーン島」へ飛んでみると、そこはなんと1億年も前の世界であった!!

▲場所に応じて配置を変えよう

プレイヤーめがけて、恐竜たちが襲いかかってくる！複葉機とオプション機でやっつけるのだ。

▲巨大竜出現！　こいつは手ゴワイ

この「オプション機」は、本体の周り8カ所の好きな位置にセットできる。しかも、セットした場所によって、火炎レーザー・火球・火炎弾・爆弾・空中機雷の、5種類の異なる攻撃ができるのだ。つまり、攻撃を選ぶ戦略の深さがある。

見ためはシンプルだが、オプション機のアイデアに拍手！

◀セット完了！　あとは逃げるだけ

たの第一印象スペシャル

一般入場のなかったショーの意味は？

ラストはマジメな話で。最初でもお知らせしたように、今回は一般入場券が発売されなかった。期待して会場の前まで来て、悔しい思いをした人も多いのでは。

たしかここに最近、一部の一般客の、会場でのマナーの悪さが問題になっていた。業者からも「製品を吟味できない」などの苦情があがっていた。だからといって、「では、一般入場はお断り」という処置には疑問が残る。

AOUのメリットのひとつは、最終消費者である一般客によって、製品の評価がストレートに下される面にあり、そこがAMショーとちがう部分。それを忘れていないか？

一般入場の復活を願うと同時に、ゲーマーはそのマナーについて強く自覚すべきだと思うのである。

▲「一般入場券は発売しておりません」がさびしい……

PC ENGINE

PCエンジン

今月も『凄ノ王伝説』をバッチリ特集するぞ。攻略に役立つ情報がいっぱいなのだ。

凄王伝説

©1989 HUDSON SOFT
kadokawa shoten ダイナミック企画

●ハドソン☎03-260-4622／6500円（消費税は含まず）

立て、朱紗真悟、凄ノ王を倒せ！

英雄神・スサノオノミコトの生まれ変わりである朱紗真悟は、絶大なる超能力の持ち主だった。ところが、そのすさまじいパワーを怒りによって開放してしまったために、魔神・凄ノ王が誕生し、地上は一瞬のうちに崩壊してしまった。

凄ノ王を生み出したことで、精神のほとんどを失い、ヌケガラ同然となってしまった朱紗真悟は、はたして凄ノ王を倒し、地上に平和を取り戻すことができるのだろうか？

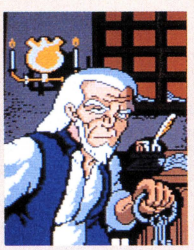
▲自分が凄ノ王を生み出した記憶を失っている

▲朱紗の体から誕生した凄ノ王は、３体に分離し、地上を一瞬で崩壊させた

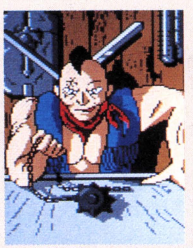
出かけるときは忘れずに！

このゲームには、食料というパラメータがあり、外を歩いていると、日が経つにつれて食料が減っていく。食料が切れると、ＨＰが減っていくので、食料を買わずに旅に出るのは、まさに自殺行為。ゲームスタート時にはとくに気をつけよう。また、途中で死んだ場合、最後に宿屋に泊まった状態から再開するので、出発する前には、かならず宿屋に寄ろう。

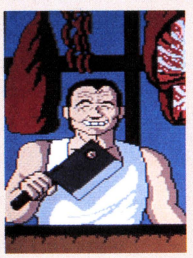
宿屋


◀ひと晩泊まれば、ＨＰとＷＰが全回復する。途中で死ぬと、最後に寄った宿屋の状態から再開するので、こまめに寄ろう

武器屋


◀さまざまな武器を売り買いできる。攻略に必要なアイテムを売っていることもあるので、武器以外のアイテムに注意しよう

食料屋


◀マップを歩いていると、食料が減っていき、食料がなくなるとＨＰが減っていく。長旅をするときは大量に買っていこう

酒場

◀情報の宝庫。金を払わないと情報を教えてくれないヤツもいる。また、いっしょに旅する仲間を雇うこともできる

MISSION 1 獣魔王をやっつけろ！

一宿一飯の恩義に報いるのだ

ボロボロになった朱紗が最初にたどりついたのは「湖の町」というところ。町の入口で親切なおばあさんに会い、朱紗はいくらかのお金と回復薬などをめぐんでもらう。タダでもらったんではヒーローがすたる、というわけで、朱紗はおばあさんの願いをきくことにした。おばあさんの話によれば、半年前から獣魔王なる魔獣が城をつくって住みついたため、周囲を魔物がウロつくようになり、町の外に出られなくなってしまったらしい。獣魔王を倒して、町に平和を。朱紗は、おばあさんのために獣魔王退治を決意するのだった。

▲獣魔王というヤツが、悪さをしているらしい

まずは郵便屋さんの仕事!?

朱紗は、父親と離ればなれになってしまった女の子から、父親宛の手紙を預かり、その手紙を届けることが最初のイベントになる。「なんでそんなことを……」と思うだろうが、じつはその父親というのが、獣魔王に関する秘密を握っている重要人物なんだ。女の子と父親の間を何回か往復するうちに、そのことがわかってくるぞ。そして、父親から獣魔王の秘密が聞き出せる……と思った瞬間、とんでもないことが起こる……。

▲この女の子は、獣魔王のために家に帰れなくなってしまったのだ

▲女の子の父親は、獣魔王に関する情報を知っている。教えてもらおう

つぎは食料の宅配だ

獣魔王に関する情報を知っているという、クワハラという男に会いに行くと、「情報を聞きたければ、ある男のところへ食料を届けてきてくれ」と言われる。そこで言われたとおり、指定の場所へ食料を届けると、そこには、昔はホバークラフトの船長をやっていた男が隠れ住んでいた。

約束を果たすと、クワハラは、獣魔王の城に乗りこむために必要なアイテムである「暗視スコープ」の隠し場所を教えてくれる。

▲獣魔王の情報を聞きたければ、食料を届けてきてくれというクワハラ

▲食料を待っていたのは、ホバークラフトの船長をしていたという男だった

獣魔王の城へ乗りこめ！

暗視スコープを手にいれたら、獣魔王の城へつながる洞くつに突入できる。しかし、獣魔王の城は警戒が厳重で、強い魔獣でいっぱいだ。朱紗ひとりでは、とうてい獣魔王を倒すことはできない。そこで、町や村の酒場に行って仲間を雇い、3人パーティを組んでから出発しよう。それから、準備ができたら宿屋に寄っていくのも忘れないようにしよう。

▲洞くつをぬければ、獣魔王の城が見える

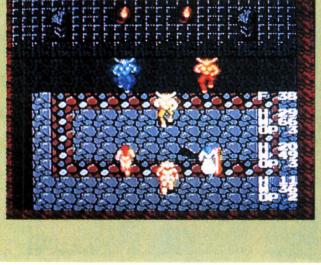
VS 獣魔王

▲これが獣魔王。雪代を襲った青沼のなれの果て

この城では、まず「ささやきの石」というアイテムを探すことが第一目的だ。その石があれば、魔獣たちのことばを理解することができる。敵の魔獣だらけの城のなかで情報を集めるには、欠かすことができないアイテムだ。それが見つかれば、魔獣たちの会話から、獣魔王の居場所もすぐにわかる。

原作を読んだことがある人ならば、上の写真を見て、ピーンとくるだろう。獣魔王とは、朱沙の恋人、雪代小百合を襲った不良、青沼の変わりはてた姿だ。獣魔王は、分身の術を使い、3体に分離することができる。3体とも超能力が使えるので、なかなか手ごわい相手だ。朱紗ひとりでは勝てない理由がここにある。

◀獣魔王はバリアの超能力を使い、守りをかためた


◀これが獣魔王の切り札、分身の術だ。手ごわいぞ

INTERMISSION その1

はねばしの村から闇の大陸へ

獣魔王を倒したあと、その先にある「タグボートの町」をめざすこともできるが、ここはひとまずテレポートで「湖の町」まで戻って、戦いで疲れた体を休めよう。そのあとで、手紙を届けた父親のところへ行くと、「はねばしのカギ」というアイテムがもらえる。このアイテムは、はねばしの村にある跳ね橋をかけるためのカギで、南にある「闇の大陸」に渡るために必要なものだ。闇の大陸には、これからナニをするべきなのか、その答えが待っている。

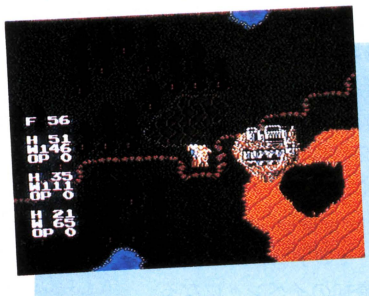
▲手紙の女の子の父親は、「はねばしのカギ」をさずけてくれる

▲闇の大陸には美剣12神のひとり、ヒカラ将軍が待っている

これが空の凄ノ王だ！

見よ！ 天空に浮かぶ城

闇に閉ざされ、昼のない暗黒の大陸に、たったひとりで住んでいる男がいる。それは、凄ノ王と戦う美剣一族のひとり、ヒカラ将軍だ。彼は、3体の凄ノ王のなかでも最強の力をもつ「空の凄ノ王」が住む「空の城」を監視する任務をおびて、この大陸にいるのだった。ヒカラに案内され、朱紗たちは、天空に浮かぶ巨大な城を見た。そして、空の凄ノ王を倒すために西の大陸へ渡り、一刻も早く美剣一族と合流するよう、ヒカラから命じられた。



▲空の凄ノ王は、空に浮かぶこの城にいる

3体の凄ノ王

朱紗真悟の体から誕生した凄ノ王は「海の凄ノ王」、「山の凄ノ王」、「空の凄ノ王」の3体に分離している。その名のとおり、彼らは、海、山、空を支配しており、とてつもなく強い。獣魔王などは問題にさえならない。そんな強敵3体をすべて倒さなければ、この戦いは終わらないのだ。戦いはまだ始まったばかり。本当の苦労はこれからなのだ。

▲コイツは海の凄ノ王。3体のなかでは、いちばん弱い

INTERMISSION その2

タグボートの町を救え

町を襲ったイチダイジ！

獣魔王の城のあった場所のさらに北に「タグボートの町」がある。ヒカラの言っていた「西の大陸」に渡るためには、ここからタグボートに乗らなければならない。ところが、その町にたどりついてみると、「いまはタグボートは動かせない」と言われる。なにが起こったのかは、会議で聞くことができるのだが、会議は夜にしか行われない。宿屋でヒマをつぶして、夜になったら会議場に行ってみよう。そうすれば、どんな事件がこの町を襲ったか、聞くことができる。西の大陸に渡るためにも、ひと肌脱ごう。

▲せっかく来たのに、タグボートは動かない

▲タグボートを守る見張り小屋が危ないらしい

見張り小屋を救え！

会議で聞いた話によれば、タグボートの安全航行のために設置されている見張り小屋が魔獣に襲撃され、小屋のなかに取り残された人がいるというのだ。さあ、ヒーローの出番だ。魔獣を倒し、取り残された人を助けてあげようぜ。

◀小屋を襲った魔獣どもをやっつけろ！

◀タグボートが再び動くようになった

ボートに乗って西の大陸へ

見張り小屋の危機を救うと、タグボートが動くようになる。町へ戻り、タグボート乗り場へ行って申しこめば、西の大陸まで運んでもらえる。途中で船長が、潮の満ち干きについて話してくれるので、しっかりおぼえておこう。その内容を忘れると、あとで海を旅するときに困るぞ。

▲夜は深くて、昼は浅い。このことをしっかりおぼえておこう

MISSION 2 邪教をブッつぶせ!!

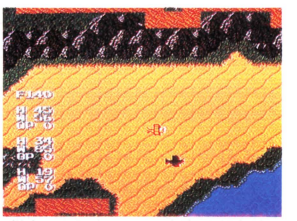
魔獣をあがめる宗教？

タグボートに乗ってたどりついた「ガソリンの町」では、残り少なくなったガソリンが売られている。この町で朱紗は、魔獣をあがめる邪教の話を耳にする。北の砂漠を越えたところにある村で、その邪教がはやっているというのだ。いくらなんでも魔獣をあがめるなんて……。ウラにはなにかがありそうだ。

▲魔獣をまつる邪教がはやるなんて……

サソリがウヨウヨの砂漠をこえて

「ガソリンの町」の北に広がる砂漠の砂のなかには、サソリが潜んでいる。シンボルが表示されないため、避けることができないやっかいな敵だ。砂漠を越えようと思うなら、薬をタップリ用意して行こう。


▶飛行機でひとっ飛びすれば、砂漠も恐くない

◀と、いろかわからないうえに、かなりの強敵だ

とっても役立つ遊覧飛行

砂漠の南東のはずれに小さな飛行場がある。そこには「飛行機の男」がいて、遊覧飛行を楽しませてくれる。この遊覧飛行は、安全に砂漠を横断できるだけでなく、マップのチェックをすることもできる。また、砂漠のむこうの村まで運んでもらえる利点もある。なにかと役立つので、ぜひとも遊覧飛行しておこう。

▲「湾内一周」、「北まわりお楽しみ」、どちらのコースも楽しいぞ

▲邪教の神殿がどこにあるか、どう行けばいいか、などがわかる

おそるべき邪教の実体！

砂漠を越えたところにある「希望の村」。「ガソリンの町」で聞いた邪教がはやっている村とは、ここのことだ。ところが村の様子から見て、邪教がはやっている雰囲気ではない。調べてみると、むしろ村人たちは邪教に苦しめられているのだった。邪教の信者は、村の南にある神殿につぎつぎと村人を連れ去り、魔獣のいけにえにしているという。このままだと村は全滅。さあ、出番だぞ！

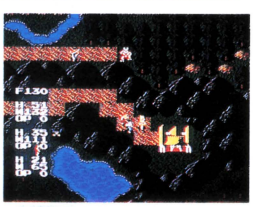
▲邪教によって、「希望の村」の人びとは苦しめられている。邪教を倒せ！

▲村の長老の話によれば、ヘビ人間がひとびとを狂わせているらしい

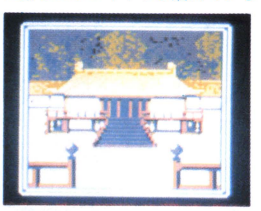
邪教の神殿に突入だ！

「邪教を倒し、この村を救ってくれ」と、村の長老に頼まれた朱紗は、邪教の本拠地である神殿に乗り込む決意をかためる。じつは、この邪教の教祖こそ、獣魔王につぐ第2のボスキャラなのだ。しかし、邪教の神殿に侵入するには、カギともいうべきあるアイテムが必要で、それがないと神殿内に入ることはできない。さて、そのアイテムとは……？

邪教の神殿内は、強い敵でいっぱいだ。心してかかろう。



▲ここが邪教の神殿だ。このなかに第2のボスキャラが潜んでいる


▲邪教の神殿内に入るためには、カギとなるあるアイテムが必要

ここからが本番だっ！

すでに気づいていると思うけれど、ここまでの話のなかでかんじんの「凄ノ王」は、ウワサ程度にしか出てきていない。3体の凄ノ王と対決する物語の本編ともいうべき部分は、これからはじまるのだ。海、山、空の凄ノ王たちは、それぞれの城で、手ぐすねひいて朱紗真悟が来るのを待ちかまえているのだ。

これから先、想像を絶する苦難が朱紗に襲いかかるだろう。しかし、凄ノ王を倒し、地上に平和を取り戻すまで、朱紗の戦いは終わらないのだ！　まだまだ先はながい。

▲このように船に乗って、海を旅することもあるのだ

FM TOWNS

富士通のFMシリーズに、新たな機種が登場した。32ビットCPUを搭載し、しかもCD－ROMドライブが標準装備されているという、驚愕のニューマシンだ。はたしてこのマシン、パソコン界に革命をもたらせるだろうか？

2月28日、衝撃のデビュー！

●富士通☎03-5690-0032/本体価格・モデル1は33万8000円、モデル2は39万8000円（税別）

2月中に、テレビでオンエアされていたCMをおぼえている人はどれくらいいるだろうか。「2月28日、パソコンが変わる」ってヤツだ。そんなわけで、2月28日に行われた「FM－TOWNS」の発表会。会場には、たくさんのFM－TOWNSが展示され、ゲームやグラフィックツールなど、さまざまなソフトのデモが行われていた。デザイン、機能、価格、そして豊富なソフトラインナップ。まさに驚くことだらけの発表会だった。

▲新機種の発表会に、たくさんの人が集まった

ハードの全貌

CDラジカセを思わせる斬新なデザインは、このマシンがなにかやってくれる予感を象徴しているようだ。もちろん中身のほうも、最新技術のカタマリだぞ。

●専用モニタ

「FM－TOWNS」のロゴがまぶしい専用アナログRGBモニタ。640×480ドットをクリアに表示する。

●3.5インチフロッピードライブ

CD－ROMは記録ができないので、データを記録しておくためには、フロッピー（2HD）が必要。また、フロッピーによって供給されるソフトもある

●CD-ROM

540Mバイトの大容量をもつ。文字だけでなく、絵や音をふんだんに盛り込んだソフトをつくることが可能。CDプレイヤーとして、音楽を聞くこともできる。

●マイク&ヘッドホン端子

ヘッドホンをつないで、気軽にステレオサウンドを楽しむことができる。また、マイクをつないでカラオケ1曲、なんてこともできてしまう。本体背面には、外部スピーカーなどをつなぐための、専用の音声入出力端子もついている

●パッド&マウス　コネクタ

方向キーにボタンが2つ。ファミコンのコントローラのような操作パッド、あるいはマウスをつなぐためのコネクタ。ほとんどのゲームやツールは、パッドやマウスだけで操作できるようつくられているので、だれでも簡単に取り扱えるはず

●マウス

ちょっと風変わりな、まん丸デザインのマウスが、本体に標準添付されている。キーボードアレルギーの人も、マウスなら気軽にパソコンに接することができる

●キーボード

なんとキーボードは、オプションなのだ。操作はマウスかパットでOKというワケ。でも、ソフトによっては（ワープロなど）キーボードがないとダメだけどね

ソフトもすごい！

マシンがどんなにすごくても、ソフトがなけりゃ使いモノにならない。しかし、FM－TOWNSに関しては、CD－ROMの大容量を生かしたソフトが目白押しだ。

▶ゲーム

これまでのアーケードゲームからの移植モノというと、ハード的な制約のために満足な移植ができず、とても移植とは思えないようなゲームも少なくなかった。だが32ビットCPUを搭載したFM－TOWNSならば、そういった心配は、まずない。また、大容量のCD－ROM(540 Mバイト)を使うことにより、ディスク1～2枚が主流である現在の状況からは考えられないほど、グラフィックやサウンドが充実したゲームが登場することだろう。

※画面は88版のもの

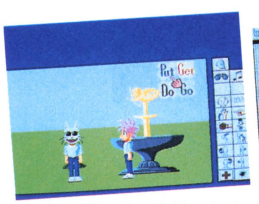
▶実務

FM－TOWNSの機能を生かし、仕事や趣味に役立てる実務ソフトもたくさん登場する。OS、ワープロソフト、グラフィックツール、通信ソフトなどなど。なかでも注目は、「Towns GEAR」というソフト。言語なんて知らない初心者でも、マウスひとつで、CGやサウンドを多用したアプリケーションソフト（アドレス帳、ミュージックアルバムなど）が作れてしまうツールだ。また「MS－DOSエミュレータ」というソフトを使用すれば、現在発売されている数多くのビジネスソフトをFM－TOWNS上で動かすことも可能になる。

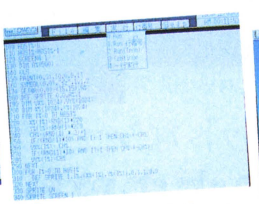
このように初心者でも扱えるものから、プロが十分満足するものまで、さまざまなソフトが発売される。

FM TOWNSの将来性

32ビットCPU・80386を搭載し、解像度640×480ドット、カラー数1677万色中256色。さらにゲーム作りに威力を発揮するスプライト機能ももつ。音源は、PCM音源8声プラス、FM音源6声という充実ぶり(ちなみに両音源ともステレオ)。CD－ROMドライブを標準装備し、CDプレイヤーとして使用することもできる。これだけの性能を持ったマシンが30万円台（ただし本体のみ。システム一式そろえるとなると50万円以上かかる）で買えるのは、驚くべきことだ。ハードの魅力は十分なので、あとはソフトがどれだけそろうかが、大きなカギを握っているといえるだろう。



▲ビジュアルネットワークメディア「HABITAT」の日本語版


▲「F-BASIC386」を使って、プログラムもできるぞ

▲初心者でも自由自在に絵や音を操れる「Towns GEAR」

電脳遊園地 in 東京ドーム

3月10日～12日の3日間、FM－TOWNS"のオヒロメがビッグ・エッグ(つまり東京ドーム)で大々的に行われた。会場は単純にFM－TOWNSを設置しただけじゃなく、さながらハイテク遊園地。荻野目洋子や所ジョージといった有名タレントのエキサイティングステージがあるかと思えば、最先端テクノロジーを駆使したゲーム大会、270社にものぼるソフトメーカーのソフトが遊びほうだいのコーナーなど、あちこちでウレシイ企画が開花!!遊んで見て創造してのFMシリーズ、ほんとに楽しいヤツだと思う。

▼みんな、シンケン!!
あれ、手前の人は……!?

◀夢のワンダーランドの入口だよ。はやく入りてぇ～!!

▲公開ゲーム大会もイロイロあって、人気大！

MEGA DRIVE

メガドライブ

「未来派ハード」の称号がふさわしいメガドライブ。今月は超ビッグニュースがあるぞ!!

▶ついに始まった！
ソフトメーカー各社参入

サードパーティ（早い話が他メーカー）のメガドライブ参入が、ついに発表された。今月はそれについて紹介しよう。これでメガドライブが家庭用ゲームをリードする、そんな時代が見えてきた！

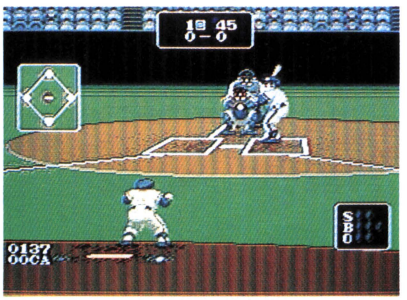
ボクは投手！ 回線の向こうのキミは打者
モデムベースボール

●サン電子☎0587-55-3500／価格未定、７月発売予定

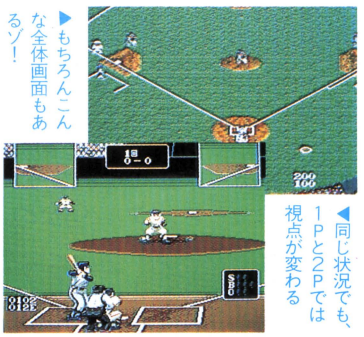
〝モデム〟ってのは、パソコン通信に必要なあの機械。88年12月号でもチラッと紹介したけど、パソ通ネットを使って、VSベースボールをやってしまおうというのが、このソフトだ。

このソフトでの画期的な点はというと、それぞれのプレイヤーが自分から見た画面でプレイできること。攻撃のときはバックネット側から、守備のときはマウント側からの視点になる。

メガドライブの拡張機能をフルに発揮した期待株だ。



▲画面もさすがに美しい。エキサイトして当然!?



▶もちろんこんな全体画面もあるゾ！

◀同じ状況でも、1Pと2Pでは視点が変わる

コミカルだけどホットなシューティング！
アトミックロボキッド

●トレコ☎03-964-3911／価格未定、10月末発売予定

こちらはＵＰＬのアーケード版がベースのソフト。コミカルなロボットが展開するシューティングゲームだ。

家庭向けに遊びの要素をいろいろ取り入れており、新たなシーン（ボーナスシーンなど）も４つほど加わっている。

とっつきやすさが特徴のゲームだから、移植にもそれが生かされてほしいと思うワケだ。

ところでＵＰＬというと、私は個人的に『忍者くん』シリーズとか『レイダース５』なんかも移植してほしいなあと、……え、お呼びでない？　失礼しやした。

▲画面はアーケード版

©1989 UPL

メガドライブだからこそ、このソフトが動く！

サンダーフォースIIMD

●テクノソフト☎0956-33-5555／価格未定、6月発売

※写真はメガドライブ版

テクノソフトの人気シューティング『サンダーフォースII』も、メガドライブに移植される。

8方向スクロールを駆使した内容のスーパーシューティング、これを家庭用に移植するのは不可能とされていたが、メガドライブという強力なハードのおかげで、それが可能になった。

X68000版がベースのこのゲーム、

▲プレイできるのが待ち遠しい！

新しいキャラクターも追加され、ゲーム内容もメガドライブユーザー向きに。ロッパー版にどこまで迫れるか、大きな期待がかかる。

フェアリーランドがワイドに展開

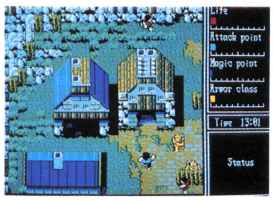
スーパーハイドライド

●アスミック☎03-235-5619／価格未定、8月発売

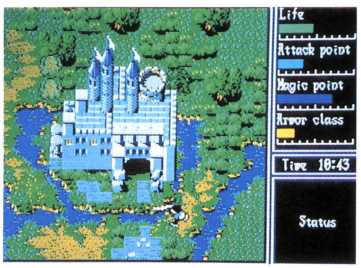
T＆Eの名作RPG『ハイドランド3』をベースにして、メガドライブ用にさらにバージョンアップ。

基本的なストーリーは同じだけど、人物設定が変わるとのこと。新たに趣向を凝らしたゲームになりそうで、これは楽しみ。

フェアリーランドが、メガドライブにもやって来る！



▶▼写真の画面は両方ともMSX2版のもの



©T＆Eソフト

アニメーションに注目したいね

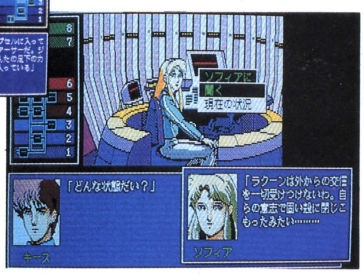
サイオブレードスペシャル

●シグマ商事☎03-486-2891／価格、発売日未定

おっと、こちらもT＆Eですな。本誌で力いっぱい特集を組んだ『サイオブレード』も移植されてしまうのだ。ただ、移植に際しての変更など、細かい点については不明。

とにかくアニメシーンが見どころのオリジナル版、メガドライブのハードをもってすれば、それも可能なワケだ。キースとヒューイの活躍に期待！

▲難破船の乗り組み員ふたりを、ぶじ救出することができるか!?



▶ともにPC88版の画面だけど、見どころアニメシーンがどうなるか!?

かわいいけど、すっごいメイズゲームだぞ

ニュージーランドストーリー

●タイトー／価格、発売日未定

アーケード版からの移植。かわいいキーウィ君（ただのヒヨコではないので、念のため）「ティキ」が迷路を歩き回って、仲間を救いに行くゲーム。途中いろんな動物たちがジャマしに来るけど、武器を持って、乗り物に乗っちゃえばコワくない。南半球の島国・ニュージーランドで繰りひろげられるアクションメイズゲームだよ。

このほかにもタイトーには、移植してもらいたいソフトがたくさんあるね。

つぎの情報が待ち遠しくて——どんなゲームがメガドライブで楽しめるか、ウズウズしてしまったりしてる。

▲鮮やかキャラのアーケード版画面

まだまだあるぞ！

ここに紹介した以外にも、ソフトでは『カース』（マイクロネット）、メーカーではナムコ、アルファ電子などが名乗りをあげている。

個人的な要望としては、第一に従来のハードでは不可能だったソフトの移植。スピードや画像処理能力がケタちがいなワケだから、それで差のつくソフトが出てほしい。

あとはキャラクターやサウンドといったAV面。メガドライブでしか見れない、聴けないものに期待！すげーだろう、とイバってほしい。

Spirits Label

スピリッツ レーベル

特集 SCITRON

筆者の個人的希望もあって……今月は〝SPIRITS〟とは縁の深い存在・ポニーキャニオンのサイトロンレーベルを取材！　その魅力と、レコードやビデオにまつわる話をいろいろ。

アレンジ・生演奏を意欲的に——ビデオは攻略&娯楽のメディア

さる2月9日、東京厚生年金会館で行われた、「セガS.S.T.バンドライブ」。ファンの熱狂ぶりがタイヘンなもので、興奮のあまり、立って拍手するファンもいたほど。「GMで……」と思う人もいるだろうけど、音楽コンサートとして、ごく自然な光景なんじゃないかな。「S.S.T.のつぎはZUNTATAですね。ファンの間でもそういう声があがってますし」と大野さん。つぎのシカケもすでに周到な準備が進んでいるらしい。

ゲームに付随したものであると同時に、音楽性も高まっていく——今後のGMの進むべき方向だろう。もう単なる「効果音」の時代ではないのである。ユーザーの耳が肥えてきているのも、流れを変える力になっている。そして「メロディーとして強く印象に残るもの」が支持を得やすいようだ。また、ゲームの人気に大きく影響する（『パワドリ』でBコースのプレイ人口が高いのも、そのせいだと言える）。『チェイスH.Q.』などの音声合成も、時代の象徴だろう。

▲コンビニエンス感覚の情報満載ビデオ！

さて、ビジュアル面でVGを支えているのがビデオ。「攻略の要素も必要ですが、楽しんでもらうことを念頭におかなくてはならないと思うんです。攻略一辺倒だとかたくるしくなっちゃうし、〝スゴすぎてマネできない〟って人も出てきます」

▲左から大田氏、松本氏、大野氏、鈴木氏

と鈴木さん。マニアックになりすぎて、アニメブームと同じ運命になってしまうことを危惧していた。そりゃそうだ、と納得。上級プレイヤーの秘宝になってしまってはならんと思うのである。ようは作品による比重のかけ方だろう。これからゲームを通じて海外進出も計画しているサイトロン。VGキッズをグイグイ引っぱるパワーに期待！

◀超ムズゲームも、これを見れば道が開ける!?『大魔界村』

◀3作が1本に収録されてオトク！『カプコンゲーム・シンドローム』

★プレゼント★

私は長いインタビューを終え、帰路へつこうとしていた。そのとき突然通信をキャッチしたのだ！「ナンシーより緊急連絡。『G.S.M.サイバリオン』の発売を記念して、『チェイスH.Q.』の特製英語版テープを15名にプレゼント。どうぞ」編集部「SL係」まで応募せよ!!

▶NEW DISK INFORMATION◀

G.S.M. サイバリオン／ZUNTATA

●ポニーキャニオン　CD2800円、CT2500円

〝ZUNTATA〟が本領をフルに発揮した1本。不気味なまでに奥行きを感じさせてくれる『サイバリオン』、ドラマ風にアレンジした『チェイスH.Q.』は絶対に聴く価値アリ！　オリジナルもGOOD。

ソーサリアン スーパー・アレンジ・バージョンIII

●キングレコード　CD3000円　CT2500円

先月大きく紹介した、あれでござる。〝戦国〟は、琴や笛といった和楽器のインパクトがスゴイ。〝ピラミッド〟は、パワフルなアレンジで押し迫ってくるぞ。

難波氏＆岡田氏のアレンジは、さっすが。

※S.S.T.バンドのライブ、あるぞっ!!　国際スポーツフェア'89春の特設ステージ（ヤングプラザ・ニッポン放送ステージ）にて5月4日、17時～18時に開催！

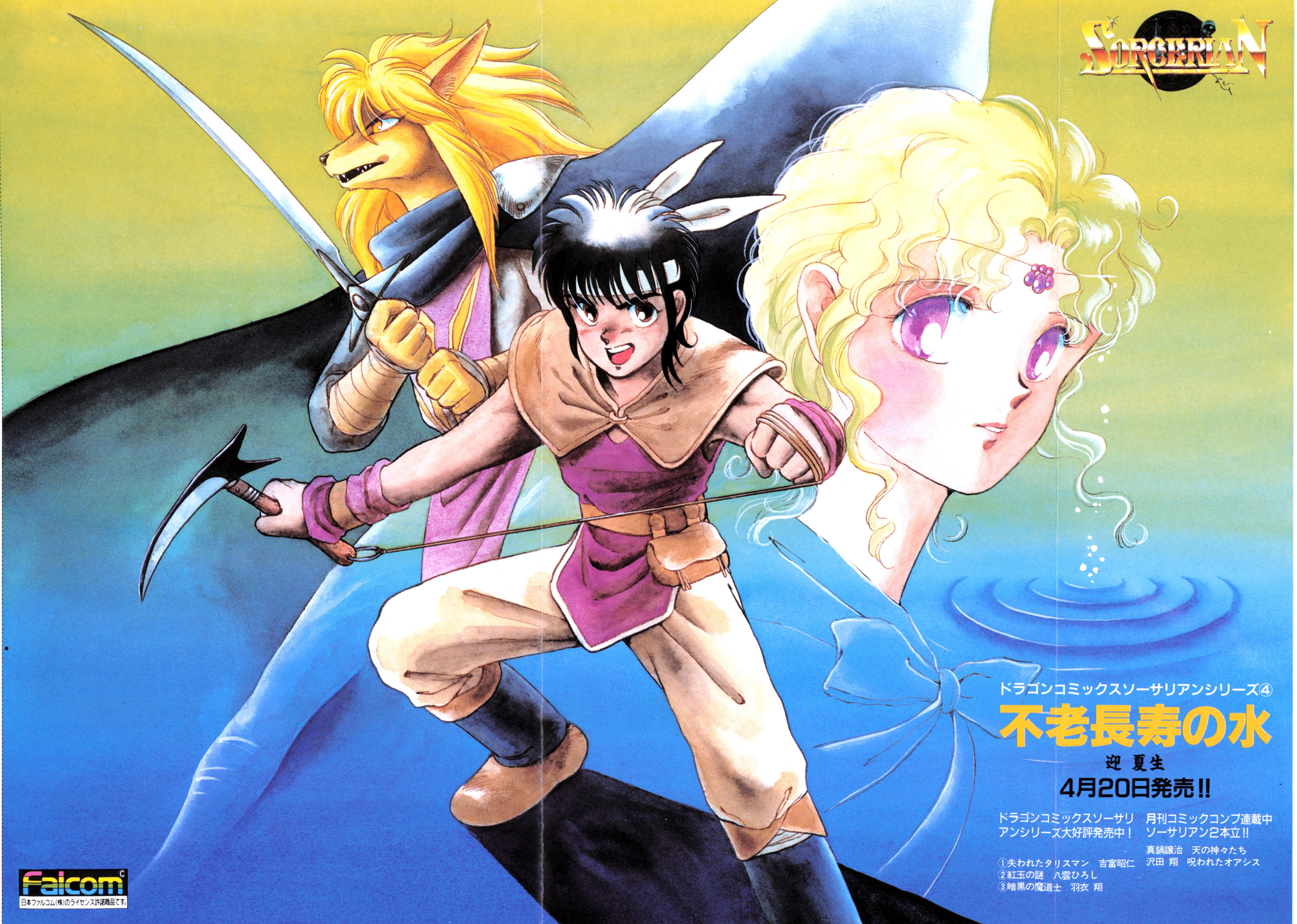
COMPTIQ NEW IDOL DATA BANK

Hikari Ishida

石田ひかり

©COMPTIQ by KADOKAWA SHOTEN 1989

Photo by Youichi Iwase
Styling by Fueba Fujino
Hair & Make-up by Yoshinori Shimohashi
Coordinate by Masaaki Tsukada
Art Direction by Kazuo Takagi
Design by [AR+DA]



ドラゴンコミックスソーサリアンシリーズ④

不老長寿の水

迎 夏生

4月20日発売!!

ドラゴンコミックスソーサリアンシリーズ大好評発売中！

①失われたタリスマン　吉富昭仁
②紅玉の謎　八雲ひろし
③暗黒の魔道士　羽衣 翔

月刊コミックコンプ連載中
ソーサリアン2本立!!

真鍋譲治　天の神々たち
沢田 翔　呪われたオアシス

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

5

CALENDAR

SUN	4/30	14	28
MON	1	15	29
TUE	2	16	30 マルカツPCエンジン発売日
WED	3	17	31
THU	4	18	6/1
FRI	5	19	6/2
SAT	6	20	6/3
SUN	7	21	6/4
MON	8 コンプティーク発売日	22	6/5
TUE	9	23	6/6
WED	10	24	6/7
THU	11	25	6/8 コンプティーク発売日
FRI	12	26 マルカツファミコンコミックコンプ発売日	6/9
SAT	13	27	6/10

迎 夏生
NATUMI MUKAI

コミックコンプ4月号掲載「宅急リプトン」で人気急上昇の新鋭マンガ家。「不老長寿の水」は、初の描き下ろし長編ファンタジーである。

New

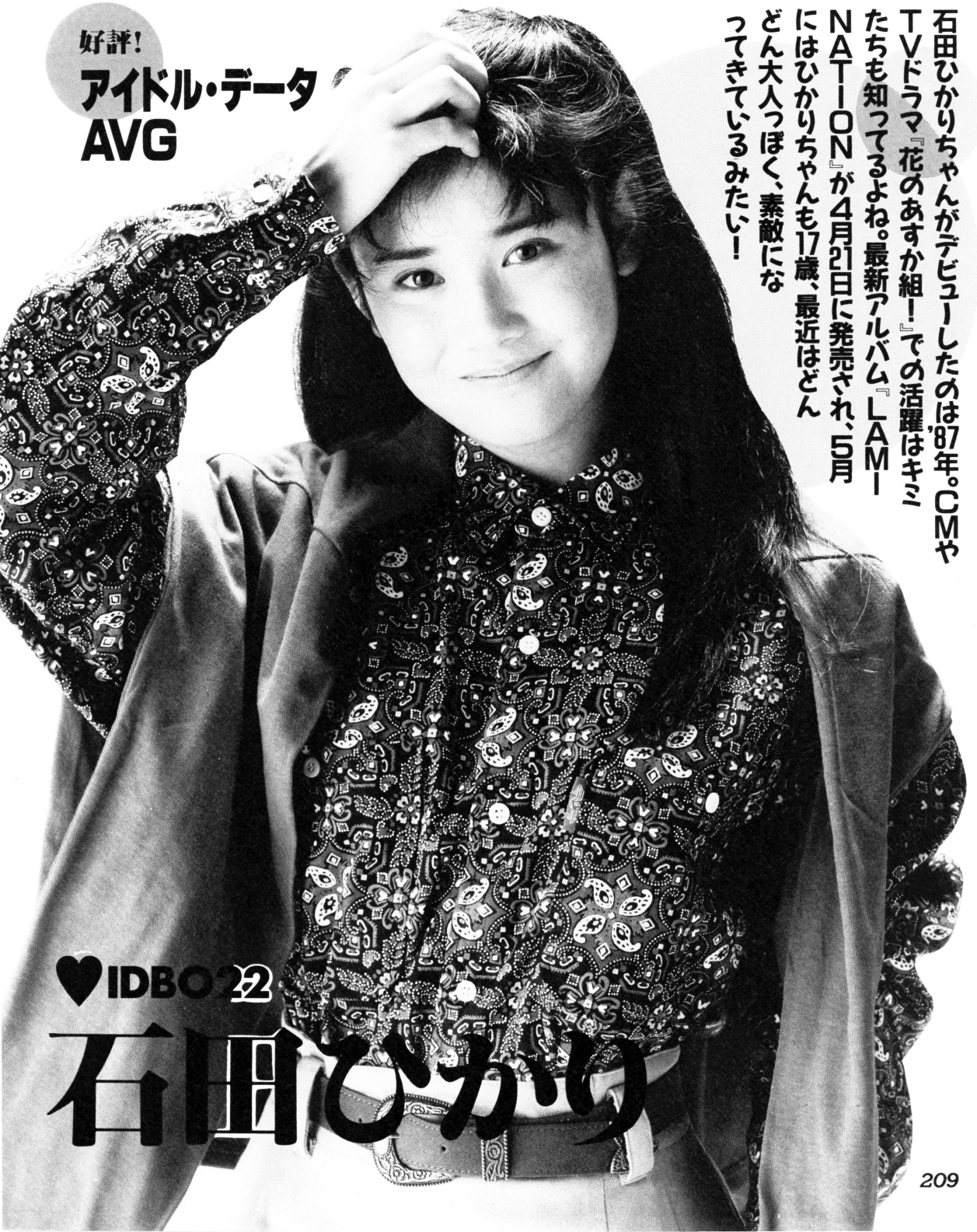
新・アイドル・データバンク

IDOL DATA BANK

好評!

アイドル・データ AVG

石田ひかりちゃんがデビューしたのは'87年。CMやTVドラマ『花のあすか組!』での活躍はキミたちも知ってるよね。最新アルバム『LAMI NATION』が4月21日に発売され、5月にはひかりちゃんも17歳、最近はどんどん大人っぽく、素敵になってきているみたい!



♥IDBO'92

石田ひかり

石田ひかり

男の子には積極的になってほしいなあ

撮影／岩瀬陽一　文／超合金企画
スタイリング／藤野笛羽（VOICE）
ヘアメイク／下端吉範

★どんなオッペケペな質問でも、ひとつひとつ真剣に言葉を選んで答えてくれるピカちゃん。いいわ〜。誠実だわ〜。おじぎは深いし…。16歳の新鮮な輝きを届けます。ピカ、ピカ。

新曲のたびに、いつも違った感じの歌を聴かせてくれるピカちゃんだけど、2月に出た『恋なのにね』は、ピカちゃんにとって、ようやく「淋しくないお話」なんだって。

「曲の感じとかは、今までと似たところがあるんですけど、詞がね、こんどは両想いの歌なんですよ。ずっと失恋とか片想いの歌ばっかりで、自分でも淋しかったんです。いつか幸せな曲を歌いないな〜って思ってたから、すごく嬉しかったですね(笑)」

この曲の女の子は、男の子に対して自分から積極的にセマッちゃうんだけど、現実にも、そういう女の子が増えてるみたい。ピカちゃん自身はどう？

「そうですね。実際に、今の女の子って積極的だし、私も、まだそういう体験はないんだけど、やっぱり自分からどんどん言っちゃうと思いますね」

男がダラシナイってヤツですか!?

「だらしないって言うか、じれったい気がするんじゃないかなー。この曲の中でもやっぱりそうで、女の子の気持ちをわかってくれなくて、"たった1度しかない恋なのにね"っていう、そこが私はいちばん気に入ってるんですけどね。私も、なりきって歌えましたし」

ずっと夏服がしまえないんです(笑)

つーことで、「今年は歌に力を入れていきたいですね」とガンバッているピカちゃんだけど、この春も各方面に大活躍でっせ！　たとえば3月21日に出たファーストビデオ。

「私のビデオジョッキーって感じで、デビューした時に作った『ＨＩＫＡＲＩ伝説』とか、『プッツン5』のスタッフといっしょに上海へ行ったのデビュー当時に撮影した未公開のビデオ『ひかり伝説』の映像や上海レポート、中国語講座（ひかりちゃんは中国語が得意！）などがビデオジョッキー風に収録されているんだ。

●ファンクラブ●ひかりちゃんをバックアップするＦＣ「ピカピカ隊」では隊員を募集中！　詳しくは「ピカピカ隊」（☎03-478-4717）まで問い合わせてね！

INFORMATION

この春の、毎月21日は"ひかりDAY"です

●シングル●2月21日にリリースされた『恋なのにね』のキャンペーンで、この春は全国をまわってきたひかりちゃん。6月21日には次のシングルの発売の予定もあるぞ。

●アルバム●4月21日に最新アルバム『LAMINATION』が発売される。この中でひかりちゃんは『光のシーズン』という曲で初めて作詞に挑戦！　内容はとっても幸せな曲、なんだって。あとは聴いてのお楽しみ。

●ビデオ●3月21日には初めてのビデオ『ピカのV・J・スペシャル』をリリースした。このビデオは、ひかりちゃん

◀「ピカのV・J・スペシャル」3月21日、テイチクから発売

◀CD「LAMINATION」4月21日発売。限定2万枚でCDのみ発売

◀シングル「恋なのにね」2月21日発売。作詞／真名杏樹・作曲／後藤次利

た時のレポートとか、いろいろ入ってて、それを観ながら私がおしゃべりしているんですよ」

もちろん昨年8月のファンといっしょの公開レコーディングを初め、キャンペーンで歌うピカちゃんの姿も収録されているのだ！

「自分がキャンペーンやってるところって初めて観たんですね。こういうふうに歌ってるんだな～って思って、カメラのフラッシュが一斉にバーン！って当たってて、カッコイイ～って(笑)自分で感動しちゃったんです(笑)」

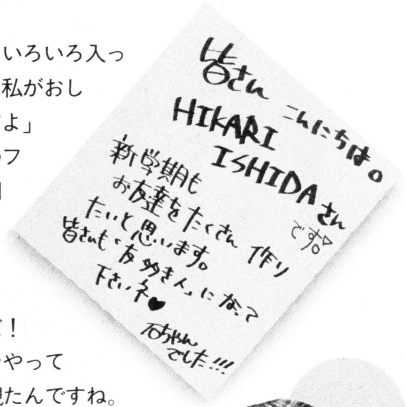
そして5月には初めての写真集も出るゾ。

「ハワイに行って撮影してきたんですよ。私って、コマーシャルの撮影とかで、必ず毎月1度は、外国へ行ってるんですよね。タイとかグァムとか、ハワイとか…。だから夏服が、しまえないんですよ(笑)。ずっと衣替えってしたことなくて(笑)」

なるへそ！　でも「寒いのは大っ嫌い」というピカちゃんのことだから、いいんじゃないっスか～(笑)

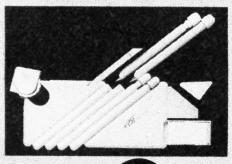
その写真集と同じタイトルで『ラミネーション』というベストアルバムも出ましゅ。『悲しげだね』のソロ・バージョンも入ってて、貴重な1枚だよ。

「これで2年間にいい区切りをつけて、また3年めからも、がんばります!!」



PRESENT　ピカちゃんからのプレゼント!

ピカちゃんからのプレゼントは2種類。いろいろな文具がついているサイン入り多機能文具を1名、サイン色紙を10名にプレゼント。応募方法は、本誌巻末にある応募ハガキに必要事項と欲しい商品を記入して送るだけ。〆切は5月7日。



多機能文具 1名

サイン色紙 10名

IDOL Data Bank　ピカちゃんの細部まで知りつくすためのデータバンク

IDB No.	IDB022
本名	石田ひかり（いしだ・ひかり）
ニックネーム	ピカ
生年月日	昭和47年5月25日
星座	ふたご座
血液型	A型
出身地	東京都
サイズ	身長159cm、体重？kg、バスト78cm、ウエスト58cm、ヒップ83cm、足の大きさ23.5cm
出身校	都内高等学校2年在学中
趣味	音楽鑑賞、映画鑑賞、散歩、ピアノを弾くこと
特技	水泳と中国語
歌手デビューはいつ？	昭和62年5月21日
ディスコグラフィ	★シングル『エメラルドの砂』('87.5.21)『く・ち・び・る・♥²』('87.8.4)『恋は確率51%』('87.11.4)『二人の関係（リエゾン）』('88.4.21)『少女・熱風・天然色』('88.7.13)『恋人達のニュアンス』('88.10.11)『恋なのにね』('89.2.21)★アルバム『HIKARI-Regend』('87.9.21)『monument』('88.3.9)『White Vergin』('88.6.21)『TRUE』('88.10.21)『LAMINATION』('89.4.21)★ビデオ『ピカのV・J・スペシャル』('89.3.21)
TVドラマ出演歴	『妻たちの課外授業』('87)『花のあすか組！』('88.4～'88.9)
CM出演歴	花王『ピュアシャンプー・リンス』『スタイリングフォーム』、グリコ『ザ・アーモンド』、ろうきん
どんな性格	きまぐれ
自分の体で好きな所	肩はば
自分の体できらいな所	手足
好きなファッション	動きやすくて、周りの人からみて楽な服装
好きなスポーツ	マラソン以外なら
好きな動物	猫
きらいな動物	へびとか昆虫類
好きな音楽	ニューミュージック
好きなアーティスト	松任谷由実
好きな食べ物	和食
好きな色	白とか落ち着いた色
好きな絵	おおた慶文
好きな場所	自分の部屋とか学校
尊敬する人	両親
理想の男の子	第一印象でピンとくる人、スポーツをしてる人やなにかに熱中できる人
きらいな男の子	自己主張できない人、愛想のない人、タバコを吸う人など
よくみるTV	ニュースとサザエさん
好きな映画	里見八犬伝
旅行したい国	ハワイ、フランス、スイス、ギリシア
占いを信じる？	信じない！
初恋はいつ？	小4の時
いちばん大切にしている物は？	友達とか家族
愛読書	あしながおじさん
ライバルは誰？	自分の弱いところ（自分自身）
弾ける楽器	ピアノ、トランペット（少し）
欲しい物	ステレオと車の免許
キスの経験	ないです！
チカンにあったことは？	何回もあります
結婚は何歳でしたい？	目標は22か23歳で
コンピューターをどう思う？	まったくできないんです…

IDOL DATA BANK

•IDOL DATA AVG•

HIKARIの新婚プロジェクト

『アイドルデータAVG』第2弾！　今回は石田ひかりちゃんとの新婚さんごっこだ。はたしてキミはいいだんなさまになれっかな？　ちょっくらゲームで診断してみィ〜〜！

S T A R T

ひかりちゃんはお嫁さんにするのなら最高の女の子だ。んでもって、恐れ多くもキミはそのひかりちゃんと結婚したとしよう。待っているのはあま〜く楽びィ新婚生活だ。ムフフ、デへへ……。でも、いくらひかりちゃんができたお嫁さんでも、キミが彼女にとって最高のパートナーにならないとオジャンになっちまうから気をつけてな。そこでまず、キミはひかりちゃんがいくつのときにお嫁さんにもらいたいかを選択してくれ。19歳なら5へ。23歳なら4へ。26歳なら13へ。

1　「私ね、派手すぎる部屋とか、新婚にありがちなかわいっぽすぎる部屋って好きじゃないの。シンプルで必要な物だけがそろった部屋が大好きなの」と、ひかりちゃんは満足そうに言った。ホントひかりちゃんは金のかからないいい女の子だ。最近多いワガママな女どもに見習わせてやりたい！　キミは幸せもんだぜよ！　こうしてふたりの新居も決まり、いよいよあまい新婚生活へと入っていく。12へ。

2　だけど……だけど、あきらめ切れない！　な〜んか寂しいじゃない？　それに夫婦だよ！

●勇気を持って誘ってみるのなら15へ。

●あんまりしつこくしても嫌われるので、今回は我慢するというのなら新婚評定Yへ。

3　ひかりちゃんは文句も言わず、コツコツとバラの造花づくりの内職をしながら生計を助けてくれた。そしてその姿に感動したキミはモーレツに働き、ようやく貧乏地獄から脱出することができた。お互い苦労しただけに愛はいっそう深まり、努力するキミにひかりちゃんはますますほれていった。26へ。

4　23歳といえば、ひかりちゃんの理想通りではないか！　希望がかなえられたひかりちゃんは大満足このうえない。きっとキミのために、そしてふたりの家庭のために、一生懸命いい奥さんになろうと努力するだろうね。さて、そこでふたりの新居だが……。

●借金してでも高級マンションに住むのなら11へ。

●木造モルタルの安いアパートに住むのなら17へ。

5　まだまだ遊びたい年頃なのに、キミは強引に結婚に踏み切ってしまった。ひかりちゃんの心の中は戸惑いの気持ちでいっぱいだゾ。しかし、結婚しちまったもんはしょ〜がねえよな。とにかくふたりして頑張るっきゃない。だが現実問題……若いキミには金がなかった。ひかりちゃんは経済力のない人との間に愛は育たないという持論の持ち主だ。となると、ふたりの新居は……。

●経済力を考えて、とりあえずは木造モルタルの安いアパートで我慢するのなら17へ。

●金がないのをごまかすために、逆に高級マンションに住むのなら25へ。

6　今にも泣き出しそうな悲しそうな表情を浮かべている。女は家庭崩壊が狙いだったらしく、さんざんイヤミを言って帰って行ったが、後には気まずい雰囲気だけが残った……。

●「小指を切って、もうしませんと誓うのなら22へ。

●「浮気は男のかい性だ！」と居直るのなら新婚評定Zへ。

構成／竹下ひろし——イラスト／羽柴砂忍(KKF)

7 キミは部屋中をピンクや花柄模様で埋めていった。たいていの男はイヤがるのだが、キミはひかりちゃんに良かれと思い積極的にやってあげたのである。でも、ひかりちゃんはあんまりうれしそうな顔をしていない……。

●シンプルな部屋に模様替えするのなら1へ。

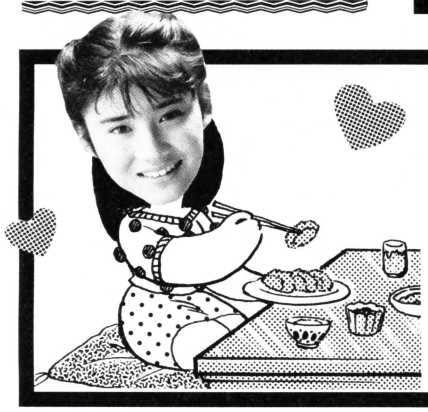
●せっかくだから、そのままにしておくのなら26へ。

8 ひかりちゃんはブ然とした表情から一転、ニコッと微笑んでくれた。そして「ううん、いいのよ」と、あっけなく許してくれた。なぜなんだろう？　謝り方だって決して丁寧なわけじゃなかったのに……。

●ひかりちゃんは我慢するタイプだからと思うのなら16へ。

●ひかりちゃんは男を立てるタイプだからと思うのなら20へ。

9 「いや～ん！」ひかりちゃんは突然逃げ出してしまった。それはキミをきらっての行動ではなく、照れによる逃避だ。かわいいとこあるじゃねえか……。へへへ。でも、でもね～……、新婚評定Yへ。



10 ひかりちゃんのことが大好きなのはわかるけど、あんまりベタベタするのは良くないんじゃない。実際ひかりちゃんも好きじゃないと言ってるしね……。好きじゃないといえば、よく新婚夫婦にありがちな光景なのだが、食事のときに「あ～ん」と言って相手の口におかずを運ぶというのがあるだろう？　なんと、ひかりちゃんはそれに対して抵抗があるんだってさ。だけど、キミとしてはそれぐらいはやって欲しいと思うわけだ。さて、どうする？

●無理やりやらせるのなら9へ。

●イヤなら無理にやらせないのなら29へ。

11 ひかりちゃんにいいとこ見せようと、キミは見栄を張って高級マンションを手に入れた。しかし……しかし……！　あとに待っているのはローン地獄。しかもサラ金から借金しちゃったもんだから、さあ～大変！　キミの安月給じゃあ～、とても払い切れやしない。見るに見かねて、ひかりちゃんはマンションを出ようと言ってくれた。だが、その優しい気持ちはありがたいが、キミにも男としての意地がある。このままオメオメと逃げ出していいものだろうか？　それとも現実を直視するか？

●ボロくても安いアパートに引っ越すのなら17へ。

●意地でマンションに居続けるのなら25へ。

12 朝……。チュンチュンという小鳥の声に目を覚ますキミ。耳をすますとトントンと包丁のまな板を叩く音が、そしてプーンとおいしそうなみそ汁のにおいが漂ってくる。「あら、起きたの？　おはよう～」ひかりちゃんがニコニコしながら台所からやってきた。エプロン姿がメチャかわゆい！　う～ん、くさい！　くさいほどの新婚風景だ～！　歯が浮きそ～。キミはひかりちゃんの初々しい姿に感動し、キスをしたくなってしまった。ひかりちゃんも同じ思いをしているみたいだ。

●キスをするのなら19へ。

●キスをしないのなら23へ。

13 26歳……。このぐらいの歳でお嫁さんにしたのなら、かなりリッチな生活を保障してあげなきゃいけないな。だけど、キミの経済力ではちと無理がある……。

●安いアパートで質素に暮すのなら1へ。

●ひかりちゃんのためだ！　無理してでも高級マンションに住まわしてあげるのなら11へ。

14 キミは出勤したものの、頭の中はひかりちゃんのことでいっぱいだ。昼寝をしてたカゼなんかひかないだろうか？　セールスマンが上がりこんでエッチなことをしたりはしないだろうかと、いらぬ心配をいろいろする。そうなると当然仕事にも身が入らないわけで、今日のキミはボカばっかり……。必然的に早退を命じられ、キミは喜び勇み一目散にひかりちゃんのもとへと駆けて行った。「ただいま～！」「あら、早かったのね」ひかりちゃんはキミのほっぺにチュッとして迎えてくれた。いや～、いいね～。典型的な新婚夫婦の図だよ。21へ。

15 「ひかりちゃん、いっしょに寝よっ」キミが誘うと「うんっ」とかわいく答えるひかりちゃん。やっぴ～！　さて、キミはひかりちゃんが、これからどんな奥さんになることを望む？

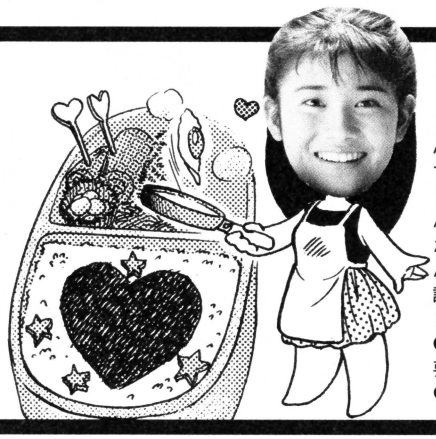
●しっかりした奥さんなら新婚評定Xへ。

●かわいい奥さんならYへ。

16 そうか……。ひかりちゃんって、おしんだったのか。最近の女の子には珍しい……なんて勝手に思ってはいけない。ひかりちゃんはささいなことでいつまでも怒る性格じゃないってこった。ましてやキミのことが好きだからこそ、すぐに許してくれたのだ。いやはや、ホントひかりちゃんっていい子ね。でも、安心ばかりはしてらんない。なぜなら、昨日ナンパした女が突然キミを訪ねてきたからだ。まずい、まずいぜ〜、これは！ ひかりちゃんの顔を見ると……6へ。

17 築30年のボロアパートに住むことになったふたり。キミは申し訳ないと思うが、ひかりちゃんは「このほうが新婚さんらしくていいわ」と言ってくれた。それはどうも慰めなんかじゃなくホンネらしい。いや〜、良かった、良かった。ひかりちゃんがぜいたく女でなくって。だけど、せめて部屋の飾りつけだけはちゃんとしたいよね。
●シンプルにするのなら1へ。
●ピンクのカーテンとかで、思いっきりかわいくするのなら7へ。

18 「さようなら……」キミはひかりちゃんに別れを告げられてしまった。あちゃあ〜！ なんで？ なんで？ 「私、現実的な努力をしない人にはついていけません」ガガ〜ン！ こうしてふたりの新婚生活はあっけなく終わった……。
END



19 「おはようのキスをしてくれる？」キミがそう頼むと、ひかりちゃんは恥ずかしそうにコックリうなずいた。うおお〜っ！ かわいい〜じゃねえか、チキショ〜〜！ そんでもって……チュッ♡♡ やった！ モーニングキッスだ。う〜ん、朝から調子いいぜえ〜。この調子で、ひかりちゃんに愛妻弁当を作らせちゃおうかな〜？
●朝は大変なので作ってもらう必要はないというのなら23へ。
●作らせるのなら28へ。

22 キミは台所に包丁を取りに行こうとした。しかし、ひかりちゃんが飛びついてそれを阻止する。「バカなことはやめて！」本気でなかったため、ホッとひと安心するキミ。しかし、キミはひかりちゃんの次の言葉を聞いてガク然とさせられる。「あなたが浮気をしたのは、きっと私に悪いところがあったからなのね。悪いのはあなたじゃない。私なのよ……」くう〜〜っ！ なんて、なんてかわゆいことを言ってくれるのひかりちゃん。そんなこと言われたら、男はホント浮気なんかできなくなっちゃうよ。こんな子はマジで大切にしてやりたいね。新婚評定Xへ。

20 そう。ひかりちゃんは男を立ててくれる。そしてなによりも、愛する人のためになら徹底的につくすタイプなのだ。「つくす奥さんになることが私の理想のお嫁さん像なんです」と、ひかりちゃんは公言している。そこでキミは関白宣言するわけなのだが……。
●ソフトな亭主関白になり、彼女の好きなようにつくさせてあげるのなら新婚評定Xへ。
●徹底した亭主関白になり、自分の思い通りに動く女にしてみたいのなら新婚評定Zへ。

23 ひかりちゃんはムッとしている。どうしたのかと問えば、「私、やりたかったのに……」と、ポツリ……。ありゃりゃんりゃん、こりゃまずいぜよ。ひかりちゃんのご機嫌をそこねちゃった。しゃあ〜ね〜。謝まるっきゃねえか……。「すまん！」キミはあっさり謝まった。8へ。

21 ひかりちゃんが、「ねえ〜、お風呂にする？ 食事にする？」と聞いてきた。さすがに寝るとは言えなかったので、先に風呂に入ることにした。そしてキミは、大胆にもひかりちゃんにいっしょに入ることを提案した。ひかりちゃんはモジモジしてる。
●強引に連れこむのなら9へ。
●無理には誘わないのなら29へ。

24 「ぼくも悪かったよ。ごめん」キミはペコリと頭を下げた。するとひかりちゃんはキミの手を取って「ううん、違うわ。私が悪いの」と言ってくる。「いや違う。ぼくが」「いいえ私が」そのうちふたりはプッと吹き出して笑い出してしまった。これでふたりの仲直りは成立！ いやはや仲のいいカップルだこと。しかし、その仲を引き裂かんばかりの出来事が起こっちまったから、さあ〜大変！ なんと、キミが昨日ナンパしたワンレンボデコン女が突然訪ねてきたのだ。いや〜、まずい、まずいよこれは！ チラッとひかりちゃんの顔を見ると……。6へ。

25 やはり無理するべきではなかった。マンションのローンが払い切れずに、キミたちは部屋を追い出されてしまった。おまけに会社の金を使いこんだことがバレてクビになるし……もう〜究極の貧乏と化してしまった。
●ひかりちゃんに内職させてでも、貧乏脱出に努力するのなら3へ。
●貧乏でも愛があれば、ひかりちゃんがいれば辛くないというなら18へ。

26 さてと、ここからがホントの新婚生活のスタートだ。これからはあま〜いあま〜い毎日がふたりを待ってるわけだ。ちっきしょ〜お！やけちゃうぜ。あんまり見せつけんじゃねえぞ〜！　でも、新婚だからな〜……。ベタベタしたい気持ちが分かんないでもないが……てんてん……。
●ベタベタしたいのなら10へ。
●ベタベタしないのなら30へ。

27 ひかりちゃんはキミの望むように三ツ指ついてくれた。だがニコッとしたのは一瞬で、すぐに険しい顔つきになってしまった。やっぱムッとしてるんだ。ちょっくら調子に乗りすぎたみたい……。まずい、まずいよ〜これは……。ご機嫌そこねちゃったもんね。しゃあ〜ない、ここは素直に謝るしかね〜な。でもキミは「ひかりちゃん、すまん」と、あっさり謝るだけだった。おいおい、こんなんで大丈夫か〜？　8へ。

28 ほんとのことをいうと、ひかりちゃんは自分の弁当を作ったことがあっても、人のために作ってあげたことがないのだ。自分のならメチャクチャ甘くしたりとか、おかずに果物をいれたりなんかできるんだけど愛する人に食べさせるにはそうもいかない。だが、ひかりちゃんはキミのために弁当を作ることを心快く引き受けてくれた。「愛する人のためなら、私はなんどでも作ってあげるわ」と、ひかりちゃんはかわいいことを言ってくれる。う〜ん、キミは幸せもんだぜ。んでもって、キミは愛妻弁当を片手に出勤するわけだが、当然ひかりちゃんは玄関まで見送りに来てくれた。さて、その際……。
●「いってきま〜す」とあっさり出かけていくのなら14へ。
●三ツ指ついて「いってらっしゃいませ」と言わせるのなら27へ。

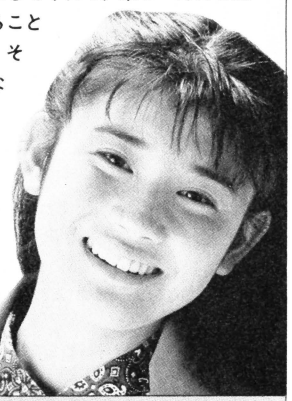
29 キミはちょっぴり失望した。こんな調子ではWベッドでいっしょに寝るなんて、とうてい不可能でと考えたからだ。決してよこしまな気持ちなんかない。ただ愛する人のそばで眠りたいだけなのだ。キミはそう主張するが、目尻がたれ下がるのを食い止めることはできなかった。さあ〜、どうする？　いっしょに寝ようと誘ってみるかい？
●今日のところは別々に寝るのなら2へ。
●誘ってみるのなら15へ。

30 「1日中ベタベタしてるよりドライブのほうがいいわ」ひかりちゃんがそう言ったので、ふたりはさっそく出かけることにした。しかし、ひかりちゃんは港の夜景を見に行きたいと言い、キミは山へ行きたいと言ってふたりの意見は対立してしまった。そして互いに譲らないまま口論に発展し、ついにはプンと顔をそむけて口をきかなくなってしまった。気まずい沈黙が続く……。だがしばらくして、ひかりちゃんが先に「ごめんね」と謝ってきた。キミとしては別に怒っちゃいないんだけど……。
●自分も謝るのなら24へ。
●自分からは絶対謝らないのなら新婚評定Zへ。

♡新婚評定♡

X 円満な新婚生活

きっと、きっと素敵な夫婦になれると思いますよ私たちって！　あなたはいつまでも私のことを大切にしてくれて、楽しい毎日を過ごさせてくれることでしょうね。そして私もあなたのために一生懸命つくしていい奥さんになるよう努力します。幸せに乾杯気分ね♡♡



Y まあまあの二人ね

あなたのこと好きですよ。でも、なにか物足りない気がするの。今イチ希望が満たされてない感じだし……。あなたもそう思わない？　だけど100パーセント満足を求めるのがぜいたくなのかもね。あなたの今の優しさだけでも十分幸せだもの。でも、もうちょっとお互い踏みこむことができれば最高でしょうね！

Z 努力が必要だ…

うっうっ……。あなたとの新婚生活にはちょっとつらいものがあります。もっと私の意志を大事にし、もっと優しくして欲しいです。私は愛する人につくすのが好きだけど、自分を犠牲にはしません……。このままじゃイヤ。もう一度ＳＴＡＲＴからやり直しましょ。

IDOL DATA BANK
♪MELODY DATA♪

恋なのにね

作詞　/真名杏樹
作・編曲/後藤次利
歌　/石田ひかり

不思議ね　男の人って
危なげなタイプほど　MAZI
あなたは気持ちが大事と
瀬戸際で言う　悲しいね

せっかく春がそこに
Ah　来てるのに
つぼんでしまう　熱い
Ah　瞬間が
髪も　指も　胸も　待てない！
(Yes) 抱いたってかまわないの
(Love) 好きという理由じゃ　あなた
足りない顔ね
(Yes) スグにでもかまわないの
(Love) あと少し　深く判れば
簡単かもしれない　恋なのにね

私ね　最後のプライド
捨てる気で　見つめてるのよ
あなたのイメージこわして
嫌われるのなら　辛いけど

やっぱり春がきっと
Ah　来るように
すべてが知りたくなる
Ah　自然だね
雨も　風も　過去も　平気よ！

(Yes) 抱いたってかまわないの
(Love) 好きという理由で　私大人になれる
(Yes) スグにでもかまわないの
(Love) ふたりとも　そうよ1度の
運命かもしれない　恋なのにね

```
ｺｲﾅﾉﾆﾈ          ｲｼﾀﾞ ﾋｶﾘ
T135O5L8E-4C8.<B-8.B-4.>E-4C8.<B-8.
B-4.>E-4F8.E-8.E-2R8R4GFD4C<B-2.
R8R2>CCD4E-E-2R8R4FD2R8R4E-4
C8.<B-8.B-4.>E-4C8.<B-8.B-4.>E-4
F8.E-8.E-2R8R4GFD4E-F2.R8GE-2.R8R4
E-4.E-4.G4GF2R8R4FGB-G4.R8E-16F16
GFB-G4G4.GFFCF2R1FGB-G4.R8E-16F16
GFB-G4G4.GFFCF2R2G4F4<B-2>G4F4C2G4
F4E-2E-8.C8.B-8B-1R1R4G<B->F4GE-4.
R8E-16F16GFE-FR4G<B->F4GE-4.R8E-16
F16GFE-C<B-2.>E-4C2.E-4C2R8D4E-F1
R4G<B->F4GE-4.R8E-16F16GFE-FR4G<B->F
4GE-4.R8E-16F16GFGA-B-2B-6B-6B-6A2.
A4A-2A-6F6A-6B-4R8FGFE-CE-1R2R4
$
```

お知らせ　データバンクを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄にあなたのお持ちの機種(88mkⅡ/88SR/88VA/98(2DD) の4シリーズのいずれか)を必ず記入し、口座番号東京8-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金900円(送料・DISK代)を送金して下さい。

INFORMATION　新・アイドルデータバンクに登場したアイドルの最新情報だよ！

IDB001 大西結花

レコード会社をポリスターから徳間ジャパンに移籍した大西結花ちゃん。移籍初の新曲『好きにして…』は4月25日に発売。5月下旬にはアルバムの予定もあるぞ!!

IDB003 小沢なつき

4月7日に新曲『Private Panic！』が発売になったぞ。この曲はなつきちゃん主演のドラマ『ちゅうかなぱいぱい』(フジテレビ系毎日曜朝9:30～) の挿入歌だ。

IDB004 姫乃樹リカ

リカちゃんの新曲『ロマンの騎士』が4月12日発売。EP、CD、テープの他にミニドラマ2本を収録したシングルビデオも発売される。NEWアルバム『AMAZING STORY』は5月20日発売予定。

IDB007 宮沢りえ

りえちゃんは4月10日からフジテレビ系で始まる『スワンの涙』(毎月曜午後7時30分～) というドラマの主役に決定！　このドラマはシンクロナイズスイミングにかける少女の物語なんだ。

IDB008 藤谷美紀

4月10日には2ndアルバム『Roomy』、そして5月25日には、新曲『君の名前』が発売になる。今はライブツアーで全国をまわっている美紀ちゃんです。

IDB011 坂上香織

お待ちかね、ガミちゃんの新曲『プラトニックつらぬいて』が4月26日に発売になるよん。イベントが9日・大阪アベノ近鉄百貨店 (14:00)、16日・福岡岩田屋(11:00～)で行われる。

IDB017 増田未亜

お待ちかね、未亜ちゃんが4月28日発売の『ハートは水色』でデビューすることになったぞ。とてもさわやかな曲、未亜ちゃんも頑張っているので是非応援してね。

IDB018 中山　忍

新曲『負けないで勇気』が5月21日に発売になる。この曲は4月から始まるNHK手塚治氏オリジナル・アニメ『青いブリンク』の主題歌になっているよ。

IDB019 山中すみか

デビュー曲の『四月白書』が4月8日に発売。京都弁の初々しさがあるすみかちゃん。4月16日に福岡・西新岩田屋屋上でイベントがあるよ。時間は14:00～。

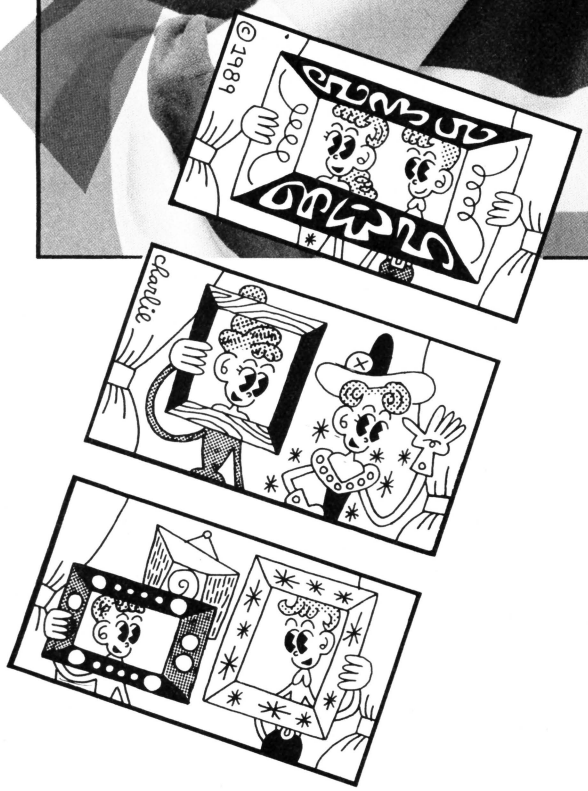
IDB021 河田純子

純子ちゃんのファンクラブが発足したよ。入会希望の人は☎03-230-1373まで問い合わせてね。セカンドシングルは5月12日発売。この新曲は『名門！　第三野球部』テーマソングになるよ。

日本音楽著作権協会(出)許諾第8802730-801号

ひろばのコーナー

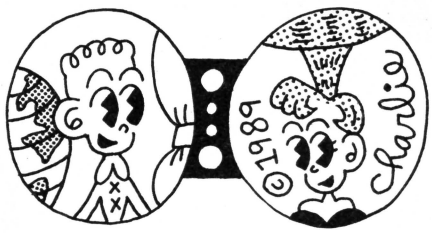
HIROBA NO CORNER



MENU 1989.4.

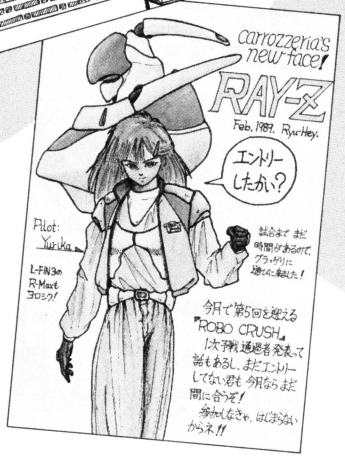
リーダーズトーク&グラフィックゲリラ
ひろコの直撃インタビュー
インフォメーション
エキサイティング・ライブラリー
オタクのお宅
キミもソフトハウスの下僕になってみないか!
チャーリーのN.Y.便り
私の日常
プレゼント　e.t.c.

READERS'TALK GRAPHIC GUERRILLA



▶東京都　PANクン
ひろコも寒いのって苦手です。最近、暖くなってきてよかった

▼岐阜県　MEGA-MIXクン
米米クラブはいまやすごい人気だね。ひろコも大好き



▶新潟県　PYUクン
遊びに来てくれてどうもありがとう!

▲福岡県　輝橋竜史クン
ＳＦチックなゲーム、ぜひつくってください

私は委員会にはいった。暗い委員会だった。しかし、かかし、むかし、委員長さんはコンプティークの愛読者だった。私の未来は明るい。

新潟県　石沢正貴

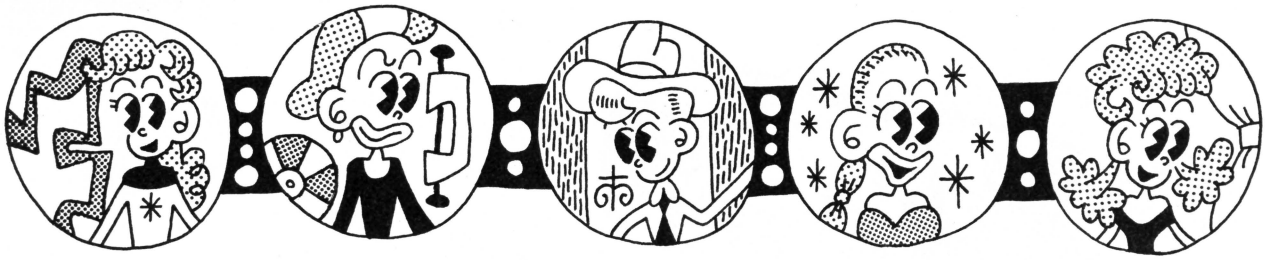
※それはすばらしい委員会です。ところでなに委員会なの？　ひろコは中学生の頃、確か学習委員で、自習の時、別の教科を繰り上げて早く帰れる手はずを整えてました。　（ひろコ）

ガスの溶接の実習中に、アセチレンガスのボンベに火がついているのを見ても何とも思わず溶接を続け、となりのヤツが騒ぎだしてからようやく危険だったということに気づいたボクは完璧にどこか切れていると思う。

岡山県　長尾春義

※ひろコもそう思う。でも溶接ってきれいだと思わない？　花火みたいで。　（ひろコ）

修学旅行の時、Ｋくんは、バスガイドさんの部屋にしのびこみ、誰もいなくなったのを見はからって、ふとんにダイビングした。しかし、旅



◀千葉県　橋本誠児クン
みんなひとくせありそうなパーティーのメンバーですね

◀広島県　KICCHOMUクン
セーラー服姿の女の子にはモデルはいるのかな?

◀愛媛県　桧垣昌秀クン
風邪の方はだいじょうぶ?
すごい迫力ですね

▲静岡県　M.OILクン
今月、最も手のこんだイラストです。色がすごいきれい

館の人に見つかり、「なにしてんの。あんた!」と言われたのだが「こりゃまた失礼しました――」とギャグで逃げきった。　**新潟県　幸田貴宏**

※おとがめはなんにもなかったのだろうか。いけませんね。　(ひろコ)

日曜日、近くの店に買い物に行った帰りに、5歳ぐらいの女の子と3歳ぐらいの女の子が反対方向から来た。彼女たちは私を指さし、「あのおじさん、変だなあ」と言った。私はれっきとした高校生です。

まったくもう。

青森県　成田匠

※この文体から想像するかぎり、キミはかなりおとなっぽいというか、フケているのでは。ひろコは海外では未成年に見られがちで、酒を飲めないなど、損ばかりしているので匠くんがうらやましい。　(ひろコ)

少し前のことだが、友だち数人と温泉に行った。ボクシングゲームをみんなでやったのだが、Sが熱中しすぎて頭をぶつけて血を出した。み

▼宮城県　ＰＳＹ・蓮人クン
今度はおたよりも書いてね。宮城県はもう暖くなりましたか？

◀山口県　ＦＡＲクン
ＢＧＭはビリー・ジョエルでしょうか？

▶岡山県　桑野　蒼ちゃん
自作の本を出すそうです。詳しくはひろコまで

▶福島県　音波動クン
ひろコはこういうタイフの人、好きですっ

んなで、「Ｓはシュミレーションを超えた！」と言ってほめたたえた。はっきり言って彼はヘンだ。

北海道　武田地篤

※白熱のシュミレーション！楽しそうですね。　（ひろコ）

ボクの父は、若い女性に声をかける時、「ねーちゃん、ねーちゃん」と、いかにも変態じいさんのような声を出すため、ボクたち家族は、外で食事をすることをとても恐れている。

群馬県　増淵弘

※「ねえ、彼女！」よりはまだマシだと思う。　（ひろコ）

ある夜、ボクは本屋の帰りに信号待ちをしていた。すると、向こうの方から犬が走って来た。そいつは迷わずボクの方に向かって来て、ボクの足にかみついた。もう痛いのなんのって。

福岡県　平川進次

※もしかして狂犬病なのでは？進次くん、病院へ行って調べてもらった方がいいんじゃない？　（ひろコ）

◀愛媛県　桧垣昌秀クンⅡ
ひろコは春が好き。
暖くなってうれしいの

◀大阪府　ムーンブレスクン
若いのに大変。早く病院へ行こう。重病かも？

お知らせ

日本テレネットイメージガール"優子"大募集！

7月に発売予定の『ヴァリスII』に合わせて、人気キャラクター〝優子〟をユーザーの中から選び、日本テレネットイメージガールとして活躍してもらおうというオーディションだ。応募要項は以下のとおり。

●応募資格　14～20歳の健康な女性（要保護者印）で1年間日本テレネットのイメージガールとして契約できる方。

●応募方法　①履歴書（住所、氏名、年齢、TEL、職業《学校名》、身長、体重、スリーサイズ、特技、趣味を明記）と、②写真（上半身と全身のカラー写真・サービス判、できれば制服）を封書にて、下記まで送ってね。自薦、他薦を問いませんが、他薦の場合は推薦者の住所、氏名、生年月日、職業、推薦のコメントも添えて！

●応募先　〒162 東京都新宿区東五軒町1-9片岡ビル(株)日本テレネット「'89イメージガールオーディション」係。

●締め切り　1989年4月28日（当日消印有効）

●賞金　〝優子〟には賞金の50万円と副賞のグァム旅行、推薦者にもFMタウンズなどの豪華なグッズの数々が用意されている。お問い合わせは☎(03) 268-1159まで。

『CG映像基地'89』**情報**：日経CGグランプリ受賞作品、映像ソフト大賞受賞作品が一般公開される。**日時**／4月6日～25日（会期中無休）、10:00～19:00、**会場**／コニカプラザ(2、3F) ☎(03)225-5001。高度な技術を駆使したCG映像から、一般公募のパソコンCG映像のパネル展示まで、内容は盛りだくさんだ。入場は無料。みんなで押しかけよう。

キミも ソフトハウスの下僕 になってみないか

ゲボクを依然募集中！ どしどし応募してね

野瀬麻美 姫(17歳・左)
日高　僚 姫(17歳・右)

このコーナー始まって以来、女の子のゲボクの登場だ！
しかもふたり！　どうやらウルフチームのスタッフの皆さんもすっかり喜んじゃってるみたい。今回は労働というよりはウルフチームの見学という形になりました。
ま、たまにはいいよね？　こういうのも。

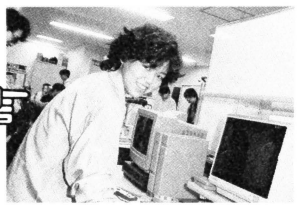
▲企画開発室主任の石井さんが、ふたりを案内してくれる

▲サウンドの主任の宇野さんをつかまえて質問責めにする麻美と僚

▲わあ、すごい！　開発室では驚くことばっかり！

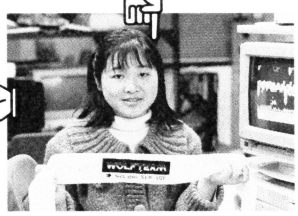
▲このスペースは、春から一般ユーザーに解放されるとはうれしいお知らせ

▲グラフィックの美しさに感動するふたり、壁ギワのふとんが印象的。



▲本日のメインイベント。開発室の掃除に参加する僚ちゃん。

▲今日の労働のしめくくりは、700字程度の作文。ネタには困まらないね



▲麻美ちゃんは、ウルフチームのはち巻きをもらってゴキゲン

▲副社長の秋篠さんよりプレゼントの贈呈！うらやましい

麻美と僚の感想

『ヤシャ』に始まり、『ミッド・ガルツ』まで、ウルフチームのゲームにすっかり夢中の麻美と僚です。憧れのウルフチームの下僕になれて今日はとてもラッキーでした。重労働にも耐えられるべく覚悟を決めてきた私たちですが、女子高生ということで、ウルフチームさんの方でも気を使ってくれたみたい。私たちのした労働といえば、開発室の掃除と作文だけ。作文はけっこう時間がかかったけど、掃除は社員の皆さんと一緒にやったので難なくこなしました。あとは、企画広報の石井さんのエスコートで、社内の見学！とっても楽しかったです。ウルフチームには、おもしろい人がいっぱいいたけど、平均年齢21歳とは驚きでした。とてもハッピーでした。（麻美＆僚）

石井さんのコメント

我が社では20歳以下の若者は、小人（大人でない）と呼ばれ、大人への服従を余儀なくされているんだけど、もちろん女の子は別ですよ。さて、４月から会社の受付に、フリースペースを設けることが決定しました。皆さん、どんどん遊びに来て、ダベッていってください。ボクらもお相手します。

石井

ひろコの直撃インタビュー

鈴木伸一さんの巻

『オバQ』の小池さんのモデルだという伝説に包まれた鈴木氏は、かつてときわ荘の住人だった。今ではアニメディレクターの第一人者だ。これほど優しい心のきれいなおとながいるのだと感動したひろコである。

H：よく聞かれるでしょうが、ラーメンは好きなんですか？
（注：小池さんは常にラーメンを食べている）

S：（笑）好きですね、麺類は。僕は鶏肉と豚肉が苦手。ラーメンのチャーシューは食べるんだけど、チャーシューメンのようにたくさんはダメですね。

H：ときわ荘時代は楽しかったですか？貧乏だったのでは？

S：(笑)当人たちはそれほど苦にしてなかったね。

H：おもしろいエピソードを聞かせてください。

S：『ときわ荘物語』にもあるけど、赤塚不二夫がね、風呂に行きたいんだけど、金がなくて、それで、炊事場の水道の栓を全部開けて流しで行水したという事件がありました(笑)。

H：今、一番楽しいのは何をしていらっしゃる時ですか？

S：やっぱりアニメの構想を練っている時かな。人と会うのも好きですよ。趣味が仕事になっているから。時々つらいけどね。

H：旅行は好きですか？

S：好きです。でも僕の場合、旅行の目的はやはりアニメがらみになりますね。去年の秋も国際アニメフェスティバルで上海に行きました。この時が、手塚先生と旅行した最後です。やはり具合が悪そうでつらそうでした。

H：最後に、鈴木先生の夢は？

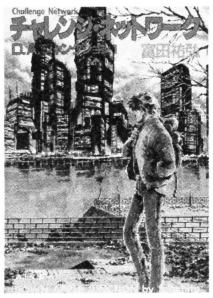
S：自分のアニメがつくりたいですね。

「うちの子もパソコンゲームが好きで」とおしゃる鈴木先生はなかなかパソコン通。すてきな人でした。

イラスト／中野　豪

This is…いんふおめーしょん!!

元気の出る本をキミに



新学期！　夢と希望に燃えてるキミをさらに盛り上げる1冊をご紹介しよう。角川書店刊の『チャレンジ・ネットワーク』は、惑星第3アップルを舞台に繰り広げられる青春ファンタジー・アドベンチャー。これを5名にプレゼント。

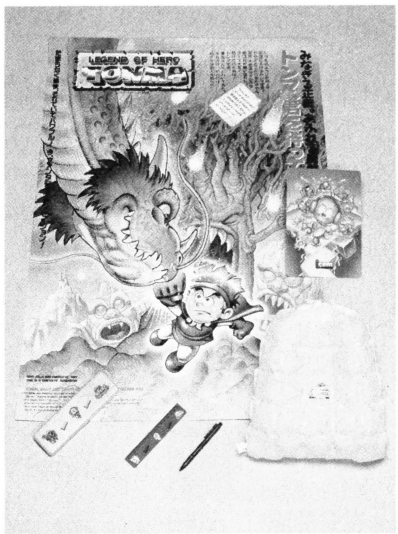
音で聴く『ロードス島』

近日発売予定のカドカワ・カセット・ブック『ロードス島戦記―眩惑の魔石』（安田均　水野良著）は、『ロードス島戦記Ⅰ』の外伝。

パーンに竹村拓、ディードリットに鶴ひろみ、カーラに榊原良子と声優陣の豪華さにも注目しよう。

豪華6点セット！太っ腹アイレムの贈り物

アイレム(株)より近日発売予定のアーケードゲーム『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』に合わせて作られた、ポスター、下じき、定規、シャープペン、ふっくらばっぐ、ペンケースの豪華6点セットを5名にプレゼント！　応募の方法は、本誌229ページを見てね。



EXCITING LIBRARY

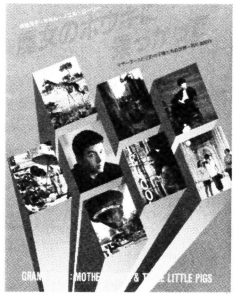
先江進文庫 24
ミス・メルヴィルの後悔

最近読んだ小説で、またしても同じ現象が起った。読み始めたらとたんに、面白くなって、プロローグをいっき読みしてしまう。そして、つぎの章に入ったとたんぐっと読書スピードが落ち、いくら読んでも盛り上がってこない。というプロセス。そんなわけで4冊の小説を途中でギブアップしてしまったのだ。

「メサイアの宝石」（創元ノベル）では、スカイダイビングの降下中に銃撃を受けるという、スリリングなスタートを切る。ダイビングのテクニックでうまく攻撃をかわし、着陸後に相手を殺す。そのあともつぎつぎと命を狙われるが、ことごとく難関を乗り越えて、相手を殺していく。その連続的な攻撃が、彼を仲間に入れようとする組織の、彼を試すためのテストであった。という部分までは、興奮度フルスロットルで

いろコの今月の一冊
魔女のホウキに乗っかって

最近、こんなすてきな本を読んだことがない。これは作家・桐島洋子氏と3匹の子豚（氏は3人の子どもたちを総称してこう呼ぶ）の卒業旅行の全記録。末っ子が高校卒業したのを機会に、作家は子育てを卒業する決心をして、この旅行を敢行した。香港を出発点に、アジア、アフリカ、ヨーロッパを駆け抜け、最後にアメリカで4人は別れ別れになった。これからは、世界のあちらこちらでそれぞれ自立して暮らすのだ。キビしい編集



桐島かれん・絵／桐島ノエル・文／桐島ローリー・写真／桐島洋子・編集
ハイセンス出版／1800円

者の張りつきのもと、子豚たちはよく働き、絵も写真も文章もすばらしいできばえ。行きたくなっちゃう世界一周旅行の本です。

BOOK REVIEW

ヘビィ・マッスル
中村　亮著

そうです。毎月、先江進文庫のエキサイティングなイラストを描いてくれている中村先生の初の単行本ができ上がりました。中身はすべてコミックス。内容はかなりキワどくて読みごたえは充分だ。亮さんの世界をもっと知りたいと思っていたあなた、さっそく本書を手にとり、空腹を満たしてください。

▲桜桃書房　880円

流れよわが涙、と警官は言った
P.K.ディック著

ディックの作品の中では、『アンドロイドは電気羊の夢を見るか？』と並んで人気の高い作品。1988年10月、ジェイスンは地球ばかりかコロニーにも崇拝者を持つＴＶのスターだった。しかし、ある朝、見知らぬ安宿で目ざめた彼は、自分が“存在していない人間”だということを知った。

▲ハヤカワ文庫 500円

眠れる龍
J．ローゼンバーグ著

7人の大学生が学生会館に集って、ロールプレイングゲームを始めた。そしてゲームに夢中になるうちに彼らは、自分たちが動かしていたキャラクターになってしまう！　彼らの頭の中には、普通の人間だった時の意識もしっかり残っているため、ひとつのからだにふたつの意識が同時に存在していた。

▲社会思想社　720円

ゲーム大博覧会
すぎやまこういち著

ファミコンゲーム『ドラゴンクエスト』シリーズ（エニックス）のゲームミュージックでおなじみのすぎやまこういち氏が、'60年代、〝GSの神様〟として君臨していたのをキミは知っているか！昭和ひとけた生まれの氏は生まれながらのゲームオタクであったのだ。さあ、その楽しい講釈に耳を傾けよう。

▲株日本ソフトバンク　2800円

スパイの世界もオバタリアンパワー！

読破。ところがそれ以降かなり読んでも、彼がどうしてそのようなタフな男であるかの裏づけも示されないし、組織がなにを意図しているかもわかってこない。最後まで読めば納得できるかもしれないのだが。

このようにストーリー途中でのテンポやテイストの急変違和感は、考え方によっては読者にも責任がある。アクションものをとくに好み、初めの30ページを読んだだけで、全体がそういうものであると思い込んだのは私だったのだから。最近の小説は「メサイアの宝石」のようにプロローグで相手を引きつけるのがうまくなっているようだ。そればかりではない。裏表紙の紹介文も、ずいぶん宣伝力がうまくなったと思う。つぎに紹介文で私が即座に買ってしまったのが「ミス・メルヴィルの後悔」。

名家の生まれだが貧乏暮しのミス・メルヴィルは、突然唯一の収入源である美術教師の職を失ってしまった。これでは生活してゆけない。彼女は自殺を決意した。ところが、、、ひょんなめぐり合わせでフリーの殺し屋にとらば一ゆしてしまったオールドミスの危険な仕事の数々を、現代ニューヨークを舞台に描く話題のシリーズ第1弾！

なんとなくおかしい感じがしないかな。オバタリアンの殺し屋という設定だけで、ほのかにヒューマンな雰囲気が漂ってしまう。話を読み始めても、そのような期待感は裏切られない。パーティ会場で出席者を装ってまぎれ込み、サイレンサーをつけたピストルで殺人を犯す、というプロローグ。そのあとフラッシュバックして殺し屋になったいきさつが語られるが、殺しの殺伐さを感じさせるどころか、思わず言ってしまうのだ。「がんばれ、おばさん！」

E.E.スミス著
ハヤカワ文庫
580円

イラスト／中村 亮

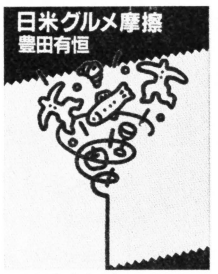
ファイナルファンタジーⅡ
寺田憲史著

この世に存在する七王国のうちのひとつ、最も地味だったパラメキア王国の突然の世界征服宣言により、世界は戦乱に巻きこまれる。パラメキア皇帝を襲った〝悪意〟は4人組のひとり、レオンハルトをも取りこんでしまった。フリオニール、マリア、カイは彼を敵にまわして連合軍として活躍するが…。

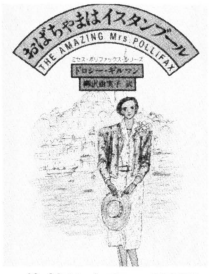
▲角川文庫　380円

日米グルメ摩擦
豊田有恒著

ＳＦ界の鬼才が送るショート・ショートが18篇。東京とL.A.を行き来して育ったふたりの日本人大学生。日本語、英語チャンポンのグルメ談議はお好み焼きをめぐって開始された。という表題作をはじめ、日本舞台に繰り広げられる国際人たちの愉快な話が充満している。



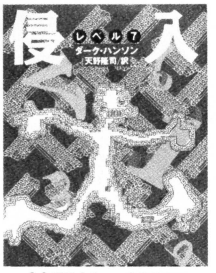
▲角川文庫　300円



▲集英社文庫　420円

おばちゃまはイスタンブール
D.ギルマン著

ちょっとしたいきちがいからCIAに採用され、スパイとして活躍することになったミセス・ポリファックス。陽気な未亡人の彼女は全然スパイなんかに見えないところが武器なのだ。ミセス・ポリファックスにとっては、スパイの任務さえもボランティアみたい。今回の仕事はイスタンブールで始まる。



▲扶桑社　600円

侵入
D.ハンソン著

アメリカ・DID社のコンピュータ・ネットワーク・システム（SEEK）は厳重なセキュリティ・システムのもとに管理されていた。しかし、それを何者かが突破、侵入してしまったのだ。謎のハッカーのためにアメリカ全土は恐怖にさらされた。そして、その嫌疑は、先頃、辞職したピーターにかかる。

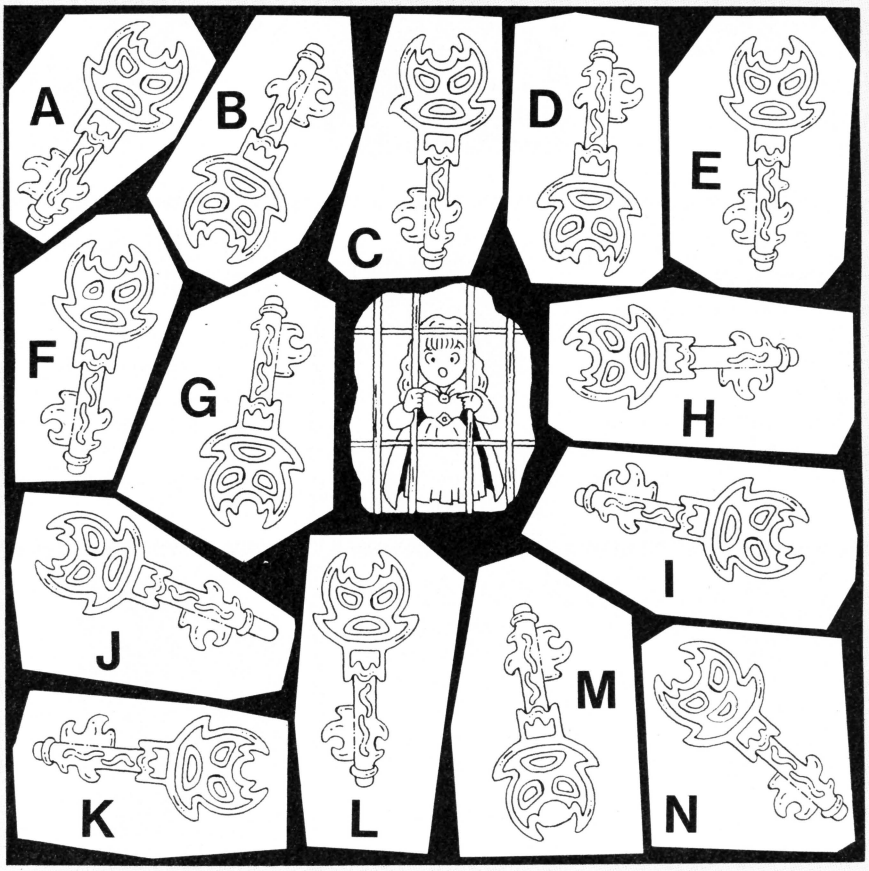
Charlie の NY便り

してしまった。“オレはフェイマスとサクセスがすぐうしろに居て肩をつついてるのが分るんだ”と語る料理好きの（見かけによらず…）DAVEでありーもクロス・フィンガー！（Good Luckのイミ）ます。チャーリ

最近知りあったDAVIDはナイトクラブのDJ. こないだまでロバート・デ・ニーロの娘（彼女もDJ. 同じクラブMARSでやってた）とつきあってたんだけど、いろいろあってフェイド・アウト. おまけにクラブのオーナーとケンカして首になってしまった. ところが何が起きてもタフな盛り返しを計るクールなDAVE、すぐに近所のスタジオを見つけてレコーディング、ついにレコード会社への売り込みに成功

パズル・クイズ

PUZZLE QUIZ



ローラ姫が、迷宮に囚われている。姫を救出するには魔法の鍵が必要だ。A～Nの中に魔法の鍵はある。それはどれかな？見分ける方法はだ。ニセモノとホンモノはどこか1カ所違うところがあり、ニセモノどおしは2カ所。答えをハガキに書いて、〒102 東京都千代田区九段南4－7－16コンプティークまで送ってね。

パズル制作／草野公平

先月の解答はB、C、J、K。

私の日常

庄司康治（しょうじ・やすじ）カメラマン。その強じんな肉体と神経を駆使して、世界中を駆けめぐっている。彼にとっても古巣のアラスカでの冬物語。

○月×日　北米最高峰、マッキンリー登頂。6194mの頂上まで2週間を要した。空気が薄い。頂上から、アラスカ山脈のパノラマを写す。

○月×日　スシトナリバーの支流をボートで逆のぼる。クリアークリークにてキングサーモンを釣りながらのんびり撮影。それにしてもキングはデカイ!!　釣りに熱中していると、ブッシュよりグリズリーベアー出現。僅か10m。多少うろたえる。100mmのレンズ!!　で大きくフレーミングする。

○月×日　600ドルで購入した愛車の調子が悪い。アラスカでは車は必需品。できれば、カヌー、セスナ、3006ライフル、44マグナム、そして忍耐と情熱も……。

○月×日　今年最初のオーロラが、アラスカの大地に舞い始める。露出とアングルのセッティングが難しい。そして寒い。だが、地球上で最も美しい自然現象だと思う。それは、まったく感動的だ。

○月×日　セスナで、アラスカ北極ブルックス山脈へ向う。カリブーの季節移動の撮影。3週間ツンドラで待つ。約1万頭の群れが南へ移動していった。

○月×日　同行したケンのライフルの腕もかなり上達した。ウサギやライチョウなら、22口径のライフルで、肉を痛めないように、確実に目を抜いている。

○月×日　マッキンリーの空撮。セスナの高度を7300mまで上げる。窓をあけて撮影。酸素マスクなし。気温零下50度。夕陽に染まったマッキンリーが美しいこと。

○月×日　この冬は零下76度まで下る。ノームにて、リトルダイオミード島へのフライトを5週間待つが敗退。また出直そう。エスキモーの村で1年間は撮影したいな。

大江戸裏ワールド

中野豪

タツヲのひとりごと

今回の表紙は大ドンデン返し！　当初の予定では、目次のところの写真（右の衣裳を着たヤツ）が表紙になるはずだった。が、実際にひかりちゃんに会ってみると、もー、とにかく元気でスポーティって感じの方が絶対に合っている！　ってことで、急拠ピンナップ用に予定していた写真を表紙に使うことになった。実にイキイキとしていてイイ（でしょ）。こういうフレキシブルな決断も、人生には必要なのである。ま、ひかりちゃんの元気！　に押されたという気もするが……。

▲スポーティ・バージョンとエレガント・バージョン。甲乙つけがたい

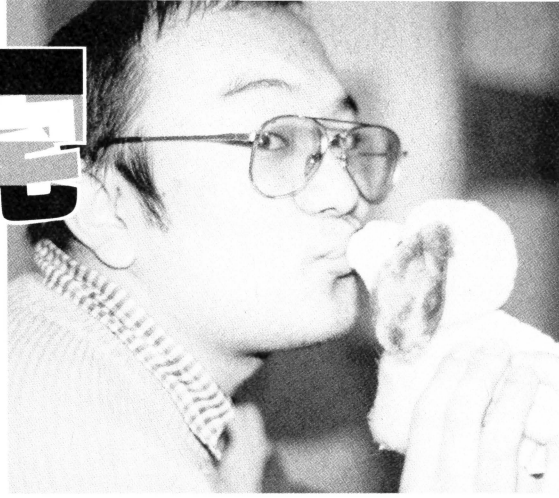
先月の

まず、58ページ、ソフトエクスプレスのウルフ・チームの電話番号がまちがっていました。正しい番号は、(03)5273 4795です。関係者のみなさん、ごめんなさい。次に、付録の30ページ『エグザイルII』ですが、写真とキャプションが合っていませんでした。ご迷惑をおかけして申し訳ありませんでした。なんて毎回、懺悔のネタってあるんだろ？

先月のカクレサトウは、257ページ。東京都の辻智大クン他5名にTシャツをプレゼント。

オタクのお宅

おじさん、いや、お兄さんとぬいぐるみ。
このすばらしく不気味なとりあわせがつくりだす不思議な世界！　読者のみなさんはどこまで耐えられるだろうか！　夜中には読まないように。



▲うわー、ぶきっ！　いくら彼女がいないからって……

今月登場してくださった江尻宏明さん（S34年7月21日生まれのB型・男）は、これまでここで紹介してきたオタクの中でも、グンを抜いてラブリー！なオタク。なにしろ30歳も目前にセマろうかというのに、部屋の中のいたるところに小さなぬいぐるみの山、山……。いったいなにが彼をここまでさせているのか、非常に気がかりな今日この頃。彼のぬいぐるみを見つめる母性愛たっぷりの瞳に、我々オタク突撃隊はグイグイとひきつけられていくのでありました。ただならぬ気配、異様なまでの愛らしさ、背筋にゾクッと電気が走る緊張感、これらすべてが一歩部屋にはいった我々にドトーのように襲いかかるのです。こりゃすごいぜ。生きてるうちに1回ぐらいは味わっておくといいと思われる衝撃的なできごとです。

さて、江尻さんの本職は、ぬあんとぬあんとカメラマン。とくにアイドルの女のコを撮らせたら天下一品といわれる人で、まさに「天才は、私生活では何をやってるかわかりゃしない」という格言にピッタリあてはまっているわけです。(この格言は3日前に筆者が2秒でつくったものです)そんな江尻さんがなぜぬいぐるみ500個収集に情熱を燃やしたのでしょう!?　その誰もが知りたい人格の奥深さに触れる一問一答。

――(おそるおそる)で、ぬいぐるみなんですけども。

江「いやいや、そんな恐縮されるほどのもんじゃないですよ。ただね、ボクはすごく動物が好きなんですが、今いる部屋で、動物たちは飼えないんですね。で、彼女もいないし、なんか淋しいなーと思ってるところに、この子たちに出会った」

▼お台所もぬいぐるみたちに占拠されておる

◀冷蔵庫を開けるたびにぬいぐるみにあいさつ

▶28歳男子の部屋であろうか、これが？

▲トイレにもいるのだ、子どもたちが

――動物がわりにしちゃ数が。

それにトイレにまでってのが、かなり…江「ですから、ま、なんですか、やっぱりカワイイでしょ。汚れても捨てるに捨てらんないと思ってたら、いつのまにかこんな数になったんですね。なんかね、街を歩いてると、おもちゃ屋とかで、ぬいぐるみが、ボクを呼んでるよーな気がするんです。それでフラッとはいってって、フラッと買っちゃうという」

――はー。優しいんですね、すごく。

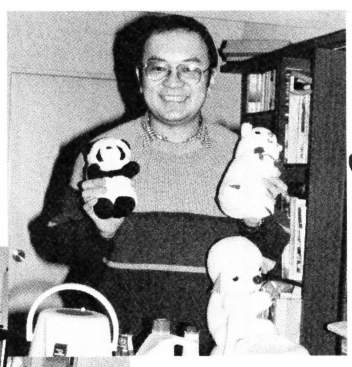
江「いやいやいや、ハッハッハッ。そう言われると照れちゃうねー。ボク自身の精神衛生にも良い影響を与えてくれるしね、この子たちは」

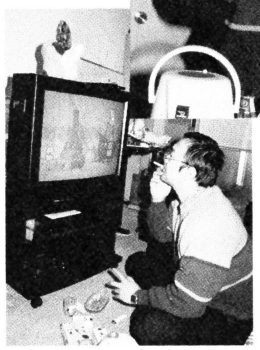
淋しがり屋……それが理由というには、あまりにも江尻さんはスケールがでかすぎる。

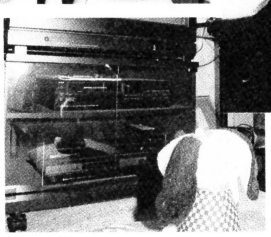
彼の風貌とぬいぐるみの取り合わせは、いくら、個人の自由とはいえ、なにかコワイものがあるような気がするのだが……。

▶ぬいぐるみを手にした時、江尻さんは笑顔になる

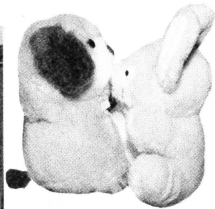
▼独身の悲哀も彼にはない。ぬいぐるみさえいれば







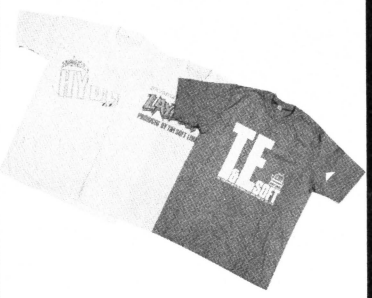
◀ぬいぐるみ同志も仲よし



▲ぬいぐるみに対する彼の愛情の深さがうかがわれます

◀スヌーピーちゃんがひとりでお留守番することもある

これからの季節に最適



Ｔ＆Ｅソフトより、Ｔシャツを３点セットで５名様にプレゼント。『ハイドライド』『レイドック』そして Ｔ＆Ｅソフト　のオリジナルＴシャツの３枚。

『三国志』はこれで楽勝

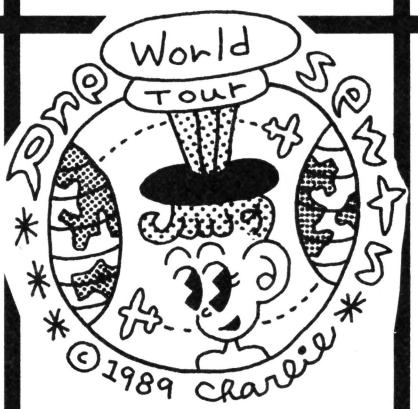
先月号でもご紹介した『三国志ハンドブック』を光栄より３名様にプレゼント。『三国志』に対する理解をより深めるためにもぜひ欲しいね。

これこそ旬のテープだ

カプコンより、ゲームセンターで人気爆発の『ストライダー飛竜』のゲームミュージック・『コミックコンプ』バージョンを10名様にプレゼント！『コミックコンプ』の１周年記念に特別につくってもらったもの。

豪華本！　欲しい！

『小説ドラゴンクエスト』（エニックス刊）を３名様にプレゼント！　高屋敷英夫・著、いのまたむつみ・イラストの豪華愛蔵本仕様だ。書店で買ったら1300円もするんだゾ。

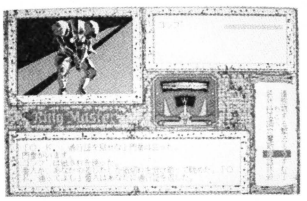


応・募・方・法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から、抽選で決定します。

しめきりは'89年５月７日。ハガキの裏にはお便りも書いてね。

コンピューターがDM



ホビージャパンから発売された、『リングマスター』は、テーブルトークＲＰＧをそのままパソコンに持ってきちゃった感じの新しいＲＰＧ。このＰＣ9801（５Ｄ）版を２名様にプレゼント。

労働意欲も湧く？

ゼネラルプロダクツよりいしいひさいち原作の『バイトくん』人形を３名様にプレゼント！　有名玩具店でしかこの人形は買えない。お問い合わせは☎(0422)22-1980まで。

魔力がありそう！

アポロン音楽工業より、『ウィザードリィII・リルガミンの遺産』のオリジナル・キャラクターカードを５枚組で５名様にプレゼント。ゲームを100倍楽しむために。

☆雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

大江戸情報網

今月も気合いの入った投稿があいつぎ、充実の大江戸情報網!!殿様の賞品も下記のように決まったぞ。どうだっ、欲しいでしょう？　それなら、書け書けドンドン!!　いまなら、まだ間にあうぞ。ポストに直行だっ!!

チワッ!!　今月もおめでたいヤツらをド〜ント紹介しちゃうぜぃ〜！「ＳＬＧ劇場」からは13名。２月号で『Ａ列車〜Ⅱ』ヨーロッパ編レポートを送ってくれた東京都の近藤浩之くん。今月はシルクロード編レポートが届いた。文句ナシに〝侍〟昇格。こうなりゃ、角井代官との一騎討ちが楽しみになってきたぞ。また、滋賀県の石塚紀行くんと福岡県の水田功くんも、各ゲームの体験記で〝侍〟に。オメデトウ!!「わたしは見つけた!!　僕は知っている!!」からは９名。こちらは地道にガンバッている愛知県の入谷和秀くん。『ティル・ナ・リーグⅡ』で、全滅しても復活しちゃう情報を送ってくれた。４回目の投稿で〝侍〟。アンタはエライッ!!　あと、特別参加の「ウィザードリィ情報局」から1名。マップ＆アイテム表を送ってくれた神奈川県の鈴木将義くんには〝特別賞〟を贈るかんね。今後は別のコーナーで実力を発揮してみては？

殿様選びを来月にひかえて、今月は〝侍〟ラッシュ!!　この勢いが来月もつづき、一発逆転のラッキーボーイが誕生するか？　それとも……。

公布

左の者、侍とする

近藤　浩之〈東京都〉
入谷　和秀〈愛知県〉
石塚　紀行〈滋賀県〉
水田　功〈福岡県〉

以下、町人とする

畑山　享也〈北海道〉古海　景雲〈新潟県〉
萩原　昭夫〈茨城県〉本田　芳弘〈石川県〉
小林　雅昭〈埼玉県〉西村　英樹〈〃〉
松島　清一〈〃〉佐藤　光久〈岐阜県〉
河野　浩一〈〃〉岩井　進〈京都府〉
鵜川　正明〈東京都〉西下　勝也〈島根県〉
野沢　豊〈〃〉浅田　尚也〈福岡県〉
南　航〈〃〉伊藤　敬〈〃〉
柳町裕行〈神奈川県〉

特別賞

徳田　秀満〈京都府〉鈴木将義〈神奈川県〉

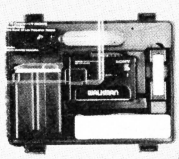
◎大江戸身分制度

このコーナーは「ＳＬＧ劇場」「私は見つけた!!　僕は知っている!!」「ＫＥＩＫＯ組」「ボクたちパソコン通信坊」各コーナーに送られた情報のなかから、めでたく本誌誌上で採用された人たちに〝町人〟〝侍〟〝代官〟の称号(？)を与え、最終的には、年間を通じて、もっともエキサイティングな情報提供者〝殿〟を決定しようというシステムなんだ。これらの審査は、お茶の水教授、ＫＥＩＫＯちゃん、片っＰからなる〝評定衆〟による評定で決められる。賞品は以下の５点です。

殿の賞品はこれだっ!!

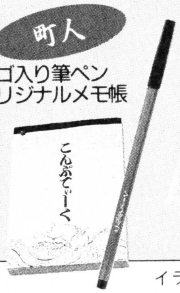
迫力の重低音
ドデカホーンCD

代官　ソニーウォークマン



侍　ロゴ入りシステム手帳

町人　ロゴ入り筆ペン　オリジナルメモ帳



特別賞　オリジナル手ぬぐい

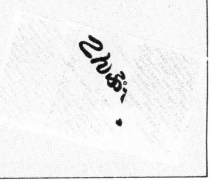


イラスト　椙村嘉一

もうひとつのコンプがここにある。

コンプティーク発 新感覚小説ラインナップ

角川文庫

超ベストセラーRPGファンタジー

ロードス島戦記灰色の魔女
水野良
原案：安田均　イラスト：出渕裕

学園AVGミステリー登場

聖エルザクルセイダーズ集結！
松枝蔵人
イラスト：BLACK POINT(伊東岳彦)

AVGミステリー完結編♡

聖エルザクルセイダーズIII聖戦！
松枝蔵人
イラスト：BLACK POINT(伊東岳彦)

カセットブック、イメージアルバム化

ロードス島戦記2炎の魔神
水野良
イラスト：出渕裕

ミホちゃんに魔の手が…!!

聖エルザクルセイダーズII激動！
松枝蔵人
イラスト：BLACK POINT(伊東岳彦)

少女たちの出逢いをえがく番外編

聖エルザクルセイダーズIV乱入！
松枝蔵人
イラスト：BLACK POINT(伊東岳彦)

RPGの名作、ついに小説化

イース
失われた王国
飛火野翟
イラスト：
藤原カムイ・
杉浦守

ギャグRPG、BUNNKO版だぁ

桃太郎伝説
BUNNKO版
さくまあきら
：原案
沙藤樹
イラスト：
土居孝幸・
日高誠之

華麗なるファンタジーRPG、小説化

ファイナルファンタジーII
夢魔の迷宮
寺田憲史
イラスト：
天野喜孝

角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(817)8521(営)/振替東京3-195208

スニーカー文庫
SNEAKER BUNKO

KADOKAWA BUNKO 40 THE 40TH ANNIVERSARY

最★新★刊

●スニーカー文庫は毎月1日発売です。
本広告に記載している定価は、消費税込みです。

ファイナルファンタジーII
夢魔の迷宮
寺田憲史 430円

フリオニール、マリア、ガイ、そしてレオンハルト。
あのヒーローたちがよみがえる。
大ヒットのファミコンゲームの完全小説化。

レア・ガルフォース1
エクソダス
柿沼秀樹 390円

第三次大戦の落とし子であるロボット兵器に裏切られ、
滅亡の淵に立たされた人類は火星のコロニーへ脱出作戦を展開する。

KADOKAWA CASSETTE BOOK KCB

カドカワ・カセット・ブック

（第3回）2本同時発売！
STEREO
予価各1,600円

角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(817)8521(営) 振替東京3-195208

多彩なキャスティングで展開するドラマカセット！

安田 均・水野 良
ロードス島戦記
―眩惑の魔石―

〔出演〕竹村拓・鶴ひろみ・塩沢兼人・榊原良子
堀川亮・荘真由美・永井一郎

ウズ村でおこった出来事――それは一人の青年の欲望からはじまった……。〈賢者の石〉をめぐって、パーン、ディードリット、スレイン、ウッド・チャックの面々に加え、オリジナルキャラクター達が登場！

田中芳樹
アルスラーン戦記2
―王子二人―

〔出演〕関俊彦・鈴置洋孝・大塚芳忠・矢尾一樹
勝生真沙子・佐々木望・池田秀一

滅亡したパルス王国を後にアルスラーン王子一行は、東方国境ペシャワール城塞へと向かった。しかし、銀仮面率いる追手は執拗に迫り来る。銀仮面の正体は？そして、アルスラーンの運命はいかに……

好評既刊 価格各1,510円

聖エルザクルセイダーズ（セント）
ミホのGW日記（ゴールデンウィーク）
松枝蔵人
おなじみ、聖エルザの仲間がカセットになって登場!!
〔出演〕山本百合子・鶴ひろみ・山田栄子・三田ゆう子・塩屋翼

アルスラーン戦記 1 王都炎上
田中芳樹
滅亡した王国の奪還をめざすアルスラーン。
〔出演〕関俊彦・鈴置洋孝・大塚芳忠・池田秀一・矢尾一樹・勝生真沙子・中尾隆聖

未来放浪ガルディーン 大熱血
火浦 功
ガルディーンと、コロナの運命的な出逢い!!
〔出演〕田中真弓・井上瑤・鈴置洋孝・銀河万丈

宇宙皇子（うつのみこ）
藤川桂介
1 はるかに遠き都よ
2 明日香風よ挽歌を
〔出演〕浪川大輔・潘恵子・阪脩・郷里大輔・森功至・中西妙子

私と寝て（A面）
別れて以後の妻（B面）
片岡義男
〔出演〕古谷徹・広中雅志・川津泰彦・鈴木砂織・高戸靖広・潘恵子

金田一耕助の冒険 1 悪魔の降誕祭（クリスマス）
横溝正史
2 怪獣男爵
ある夏の日の出来事…
彼と彼女の物語。
〔出演〕光岡湧太郎・平野朝子・立原淳平・三谷侑子・高橋ひろ子

〔出演〕神谷明・八奈見乗児・川島千代子・家弓家正・藤田淑子・堀江美都子
〔出演〕神谷明・八奈見乗児・家弓家正・柴田秀勝・田中亮一・塩沢兼人・荘真由美

本広告に記載している定価は、消費税込みです

HARD PACK PAGE

世の中、新しもの好きの人って、けっこう多い。流行にくわしい人、新製品が出ると思わず買っちゃう人……。そして、気のきいたしかけがしてあると、有用無用を問わず喜んじゃう人。今月の新製品紹介は、“問わず喜び人”が大好きなグッズが大集合！「マック」は、なつかしのゲーム『ユニバースⅡ』を紹介！

NEW PRODUCT —— 234
ZOOM UP —— 237
Welcome to Macintosh —— 238

NEW PRODUCT 1 電子手帳界のジョイナーはシャープで決まり!

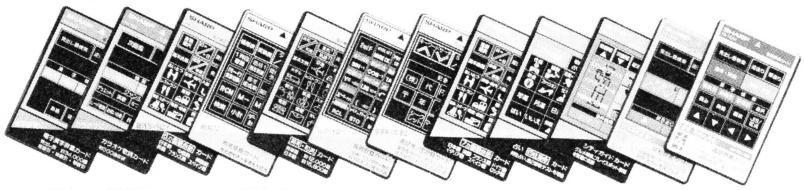
近ごろ大学生やビジネスマンの間で人気の電子システム手帳。現在、累計300万台が生産販売されているという。そのうち3分の2にあたる200万台がシャープのPAシリーズ。2位以下を寄せつけぬこの強さは、はっきりいって電子システム手帳界のジョイナーだ。

その魅力の秘密は、ICカードの種類が豊富なこと、それに加えて、ノートワープロWV-500やAXパソコンの286Lなどとデータ互換ができること。

そして、シャープが新しく発売したICカードが、「プログラムBASICカード」と「ICカードライター」、プログラムBASICカード開発マニュアル。

この3点セットを使えば、誰でも、電子システム手帳用の新しいソフトを開発することができるのだ。MS-DOSエディタを使って作ったプログラムを、「ICカードライター」で「プログラムBASICカード」に書きこむとオリジナルソフトの入ったICカードのできあがりだ。自分で作れなくったって、シャープ以外のソフトハウスが、このセットを使ってPAシリーズ用の新しいカードを発売するかも！　期待して待っていよう。問い合せ／シャープ　☎(06)621-1221

▲シャープ「プログラムBASICカード32KB」15,000円



▲現在、12種類のICカードが発売されている

イラスト／スージィ甘金

NEW PRODUCT 2 キーボードなし! オール手書き入力ワープロ

▲キヤノンAI支援の電子ノート「IN-3000」65,000円

ゴルフの景品でパーソナルワープロをもらってきたお父さん。主催者はせっかく時代に合った景品を用意してくれたつもりらしいのに、「キーボードなんか、打てるか!」とおしいれにしまったまま。これだけOA化が進んでいるとはいえ、実際にいるんだよなあ、こういうお父さん。

やっぱ、字はペンで書かなくっちゃと考えているお父さんに教えてあげたいのは、キヤノンから発売されたAIノート「IN-3000」。キーボードなしの手書き入力だから、お父さんも安心!

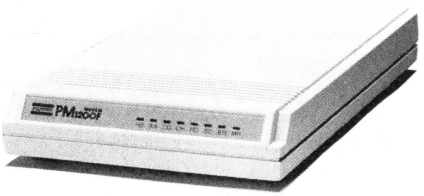
毛筆書体なども装備しており、ワープロとしての編集機能もそれなりに満足できる。さらに、計算式を書くだけで答えが出る手書き計算機能、イラストやイメージ画の描ける作画機能、世界130都市の曜日、時刻がわかる世界時計など、オプション機能も充実!

ちょっと出遅れたお父さんも、ペン1本で情報社会に追いつけるかも。ぜひ教えてあげて。問い合せ/キヤノン販売 ☎(03)455-9491

NEW PRODUCT 3 とにかく安いモデムがいいというキミに!

富士通は、昨年12月に発売した「PM2400F」で、いちおうモデムシリーズのラインナップは完成した。ところが、このラインナップ。順番にひとつずつ発売しているうちに、モデムの価格はどんどん下がり、気づいたときには、最初のころに発売した「AT 1200F」(45,000円)は、ちょっと高いんじゃないかなーという定価になっていた。

そこで、今回1200bpsモデムの新製品「PM 1200F」の発売となった。なんと、21,000円という半値以下の大胆な価格改正。しかしながら、こういう経緯であるから、この新登場のモデムは特に新しい機能は持ってない。だって、ATコマンド対応にしても、1200 bps と300 bps に対応しているというのも前の物となにも変わんないし、このモデムを買うと、エヌ・アイ・エフが提供しているパソコン通信サービス「NIFTY Serve」のイントロパック(入会金が無料になる)が付いてくるのも紹介済みだしね。まあ、安いのがスキっという人にはおススメです。問い合せ/富士通 ☎(03)216-3211



▲富士通「PM1200F」21,000円

NEW PRODUCT 4 モノ静かで、そして、きれいなお方が新登場!

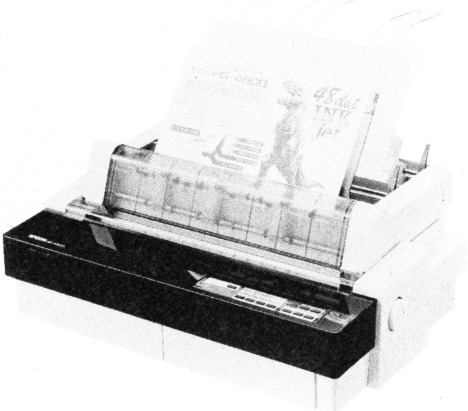
最近でこそ、あちこちのオフィスでインクジェットプリンタを見かけるようになったけど、昔々は、インクジェットプリンタといえば、厄介者の代名詞だった。いざ、印刷ということになるとノズルにインクが詰まって、掃除をしてからじゃなきゃ印字できないとか、吹きつけたインクが横流れするので、高速印字はできないとか。

そんな嫌われもののインクジェットを「モノ静かな方だから、私インクジェットが大好き」とまで言わせるようにしたのは、セイコーエプソンさんの努力のたまもの。

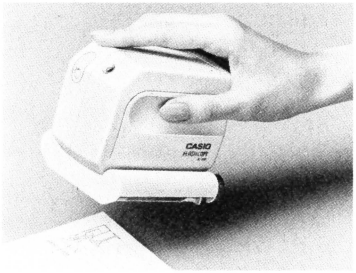
同社のHGシリーズは、インクの消費が早いなんて陰口をたたく人もいるけど、静けさが必須条件の、知的作業をおこなっているオフィスで人気を集めている。そのHGシリーズに、新たに48ドットの高品質印字ができる「HG 4800」が加わった。48ドットあれば、ひらがらの曲線もスムーズに描ける。「もの静かな上にきれいなお方」と評価が上がるに違いない。

印字速度も漢字で1秒間に240字、英数カナ文字で500文字/秒と、ドットプリンタと比較してもひけを取らない。スイッチひとつで、カットシートフィーダを装着したままで、単票と連続用紙の切り替えができる。問い合せ/エプソン販売 ☎(03)377-7001

▼「エプソンHG-4800」346,000円



NEW 5 PRODUCT 今日からキミは歩くコピー屋になるのだ!



▲カシオ計算機　携帯コピー機「光奇新」7,800円

テスト前に友だちのノートを借りて必死で写す。お金があるヤツはコピー屋に走る。これは誰でも経験すること。

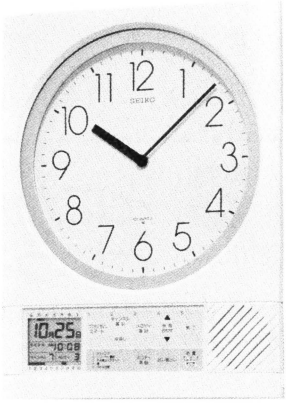
そんなときに便利なのがこの「光奇新」。まず、本体にフィルムシートをセットし、文字の上でフラッシュ。そして好みの色のインクリボンカセットを取付け、印刷するものの上でフラッシュ。これでOK。シャープペンシルや、鉛筆にもコピーできるので、使っているうちに絵の消えちゃったシャーペンや、模様のない鉛筆を買ってきて、工藤静香ちゃんの顔をコピーするのも簡単！　インクリボンカセットは金色が付いているが、別売りで、銀、黒、青、赤がある。重要なページは色付きコピーも可能だ。これを使えばコピーもスイスイ。ついでにテストもスイスイ？　問い合せ／カシオ計算機☎(03)347-4964

NEW 6 PRODUCT 心にも余裕が欲しいな、さわやかな初夏の朝

ジリリーン。朝からけたたましい目覚ましの音。チェッ、もう朝か。飛び起きたもんだから、頭が痛い。それでも学校があるから仕方なく服を着る。こんな朝を過ごしてない？

初夏といえば、目にはさわやかなミドリが飛びこんでくる、風かおるいい季節。せっかくのこの季節なんだから、もっと優雅な朝を迎えようよ。

まず、時計を変えてみてはどう？服部セイコーの「プログラムクロック」は、「小さな世界」「スティング」「レストラン舞曲」「そよ風のメヌエット」「春」の5曲のメロディで、時間を知らせてくれる。1日に10回までセット可能なので、大事な用事があるときにはその時間もセットしておこうね。問い合せ／服部セイコー☎(03)563-2111



▲服部セイコー「プログラムクロック」20,000円

NEW 7 PRODUCT パーソナルワープロはビデオで学習

ソニーから新登場の「プロデュース1000」には、操作説明ビデオが用意されている。入門編が2,000円、応用編が3,500円だ。この「プロデュース1000」は、マルチワークワープロを自称するだけあって、基本のワープロ機能に加えて、58種類の関数計算もできる表計算機能や、8種類のグラフ作成機能、通信機能などを備えた多機能ワープロ。ディスプレイもスライドオープン式を採用して、ひとまわり大きめの45文字×20行の表示が可能。重さは、2.9kg。画面が大きくなってもこの軽さを実現しているわけだ。いろいろと細かい工夫がうれしいワープロだ。問い合せ／ソニー　☎(03)448-2200

▲ソニー「プロデュース1000」178,000円

NEW 8 PRODUCT 16ビットから32ビットへの過渡期に

日本電気が取ったパソコン戦略はCPUの二刀流だったよね。2つのCPUを搭載しておいて、切り替えて使うという、ちょっとずるいやり方。聖徳太子は一人で7人を同時に相手にしたんだぞ！　なんてちょっと話しが違うかな。

松下電器のパーソナルワープロ「FW-U1P551」もちょっとずるい二刀流ワープロ。CPUを2つ搭載しておいて、ひとつで入力処理をしながら、もうひとつで印刷をやってしまおうという作戦なんだ。

▲松下電器「U1プロ551」155,000円

パーソナルワープロのプリンタは、価格や重量の点からいってどうしても熱転写式。ふつうはプリンタの改善を図るんだけど、CPUを2つのっけて、次の文書を入力しながら前の文書を印字して時間を節約するというわけ。問い合せ／松下電器☎(06)908-1151

ZOOM UP

MSXとカラープリンタ、「プリントショップ」の組み合わせで、私も今日からアーティストになる!!

▼ソニー「HBP-F1C」
49,800円

ピンポン！　ピンポン！　このたびソニーから、低価格のカラープリンタと「プリントショップII」が発売された。ここしばらくなりを潜めていたMSXだが、この2つは、MSXファンの層を大きく広げそうな気配濃厚。要チェックだぞ。

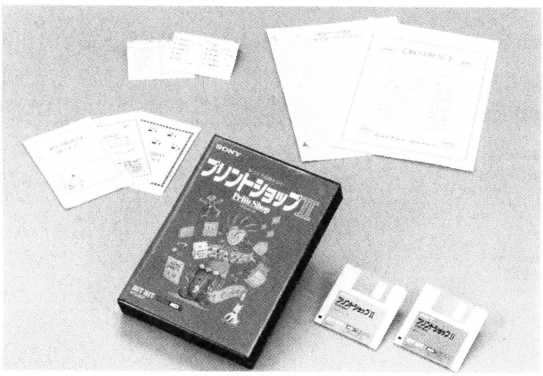
発売されたのはサーマル漢字カラープリンタ「HBP-F1C」（49,800円）。色は7色。ハガキからB4縦サイズまで印字ができる。

ひらがなは、標準、ポエム、かしこの3種類、カタカナも標準、ポエム、デコの3種類の文字フォントを持っているということからも、このプリンタのねらいが、ビジネス利用なんかじゃないってことがうかがいしれるね。だって、これだけの種類が用意されていると、つい遊んでみたくなっちゃうじゃない？

さらにボクたちの遊び心をくすぐってくれるのは、「プリントショップII」（12,800円）。アメリカで60万本の販売実績のある「プリントショップ」のMSX版だ。誰でも手軽にグリーティングカードやポスターなどの、カラフルな印刷物を作ることができるというのがこのソフトのフレコミ。実際やってみると確かに操作が簡単。全部画面に表示されるので、順次選択していくだけなんだ。

年賀状に暑中見舞といった限られた用途だけじゃなく、工夫次第で、カセットインデックスや、郵便受けの表札、ノートや教科書の表紙なんか作るのも楽しい。

アーティストという言葉の響きにあこがれて、ちょっとイラストなんかも描いてみたんだけど、とても人に見せられたもんじゃない。オリジナルレターヘッドなんてかっこいいなあ、とは思うけど、自分で作るなんてまあ、ムリだな。と東急ハンズのオリジナルコーナーで注文していたボクなんか、このプリントショップの話を聞いてワクワクしちゃった。



▲遊び心をくすぐる「プリントショップII」12,800円

すでに、イラストが126種類インプットされているので、それを選んで組み合わせたり、気に入らないところだけを描き直したりするだけでできてしまうのだ。枠線も19種類用意されているし、レイアウトパターンまで21種類も入っている。と、まあ、いたれりつくせりというわけだ。

グラフィックエディター機能は、直線と円、反転、移動、回転、ミラー機能（鏡像）の7種類ある。ほかのグラフィックソフトにも言えることだけど、やっぱり慣れないと直線や円の機能を使ってデザインするのはけっこう難しい。そんなときには外字エディタで32文字まで登録できるから、これを使って部品を用意し、それを組み合わせてデザインすると比較的簡単にできるよ。

MSXといえば、メーカー側は“ビジネスにも使える低価格パソコン”という路線を推し進めて、われわれユーザー側は、そうはいっても“やっぱりゲーム機”というイメージが固まりつつある。

でも、なにもビジネスとかゲームとかにこだわることはないんだよね。実際こうして遊びながら作ったり、楽しみながら役立てることもできるんだから。

MSXのこのセットなら、全部を買いそろえてもそう高くはならないから、MSXユーザーでお金に余裕のある人は、自分のクリエイティブ能力を刺激してみるのもおもしろいかも!?

※問い合せは、ソニー　☎(03)448-2200

Welcome to Macintosh

古いゲームでごめん。でも、こういった古典的な作品って、味わいがある。サウンドもビジュアルも貧弱だけど、なんだか〝マックらしさ〟を感じてしまう、不思議なゲームなんだよね！

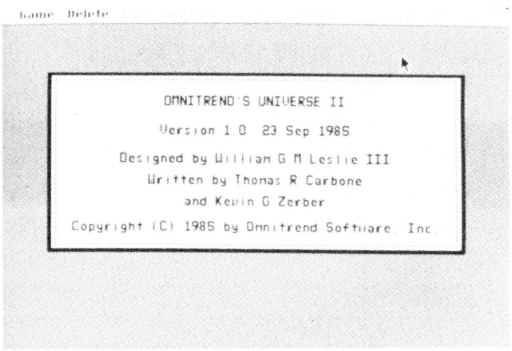
ゲーム設定が実にこまかい。じっくり楽しみたいならこれ！

今回は、ちょっと古いんだけれど、『UNIVERSEII』というゲームを紹介しよう。

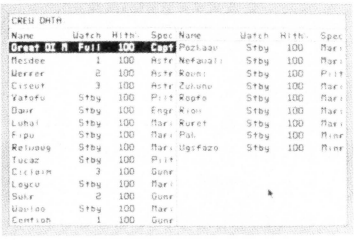
このゲームはシミュレーションゲームとアドベンチャーゲームの両方を合わせたようなゲームで、派手なアクションのない、わりと地味な部類のゲームだ。でも、ストーリーがきちんとしているのでじっくり楽しめる。

内容を紹介しよう。このゲームの主人公(つまりプレーヤー)は、星から星を渡り歩き、星々の特産品を買ったり売ったりしながら生計を立てている貿易商(トレーダー)だ。スタート直後は小さな商船ひとつとわずかばかりのキャッシュ、それから船を操るのに必要な最低限の乗組員がいるだけ。それらをうまく使って利益をあげ、船をグレードアップしていくのが主な目的。

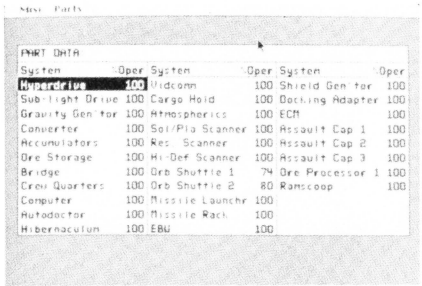
というのは表向きの話であって、主人公の真の姿は「スパイ」。舞台になる宇宙は20個程度の恒星系で、その世界は2つの大国によって支配されている。この2大国、表面上は今のところ何も問題ないのだが、裏工作の絶えない状態にある。(ちょうど現世界のどっかとどっかみたいなものだね)主人公は、その2大国のうちの一国のスパイってわけだ。そこで、ふだんは中立の貿易商を装って、地道にキャッシュを集めながら船の装備を整え、いざ指令が入ったら、行動を起こして任務を遂行する、というゲームなんだ。



▲タイトル画面。発売はオムニトレンド社



▲搭載しているシャトルやパイロットのデータ

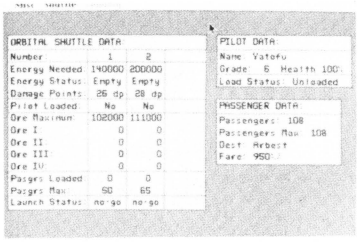


▲船内の各パーツのデータ。損傷すると数字が減る

操作はマウスが主体になっているけど、ところどころキーボードを使用しなければならない場合がある。特に、各々の惑星に降りて取り引きをする場合、シャトルを降りてから端末(取り引きはコンピュータを介して行う)を操作するまでの間はアドベンチャーゲームの形式になっていて、ここでは英語を使う。でも、同じ単語の繰り返しがほとんどだから、それほど難しくない。

それ以外の場面ではマウスを使って行う。船の操舵指令でもマウスで目標を指定して、移動の指令をメニューから選ぶだけの作業だから簡単だ。

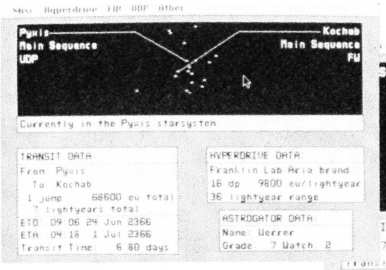
船は2つのエンジンを積んでいて、それぞれ別々の目的で使用する。ひとつはハイパードライブに使用するエン



▲乗組員の配置状況や健康ぐあい、役割のデータ

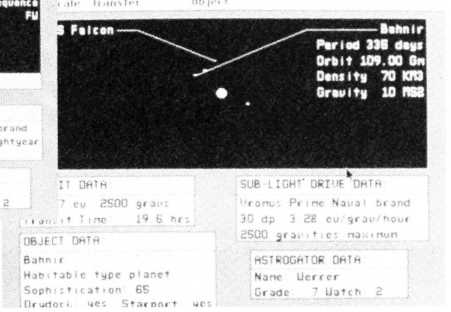
ジンで、これは恒星間航行の時に使用する。もうひとつはサブライトエンジンといって、こちらは惑星間航行に使用する。

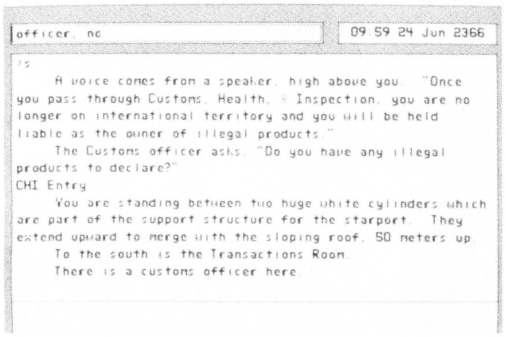
船にはシャトルが1台積んであって、このシャトルで軌道上の船と惑星の空港の間を行き来する。このシャトルには、貨物の他に乗客も載せることが可能で、貿易以外に、客を運んで金を稼ぐということも可能だ。ただ、シャトルの最大積載量が決まっていて、それを越えて載せることは不可能だし、また積載量が重い場合、惑星へ着陸する際にシャトルの受けるダメージが大☑



▲ハイパードライブ時の画面

こちらは惑星間航行の画面▶




officer, nc　09:59:24 Jun 2366

>s

A voice comes from a speaker, high above you. "Once you pass through Customs, Health, & Inspection, you are no longer on international territory and you will be held liable as the owner of illegal products."

The Customs officer asks, "Do you have any illegal products to declare?"

CHI Entry

You are standing between two huge white cylinders which are part of the support structure for the starport. They extend upward to merge with the sloping roof, 50 meters up.

To the south is the Transactions Room.

There is a customs officer here.

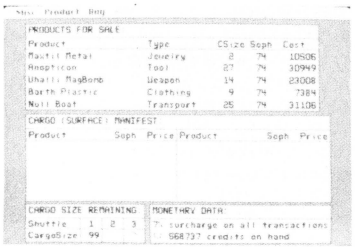
▲対話形式部分。これは税関で質問されているところ

☑きくなり、場合によっては墜落してしまうこともある。

商品の売買はコンピュータの端末を使用して行う。画面に次々と現れていく商品の名称と値段をよく見比べて、同一商品でもっと安いものをクリックして買う。

各惑星の文化レベルや科学レベルはそれぞれ違うので、持ちこみ禁止の商品がある。それらをうっかり持ちこんだ場合、税関で没収されてしまうから、シャトルに積み替える時に気をつけないといけない。

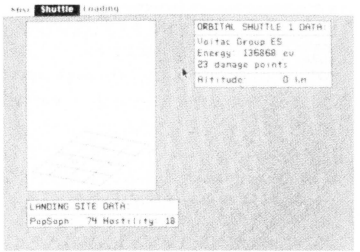
商品を売って利益をあげる場合、たいていはレベルの高いところから低いところへ持っていって売れば良いのだが、レベルが違い過ぎると逆にまった



▲市場で行われている「せり」

く売れなくなってしまう。また、それとは別に数は少ないけど、低いレベルから高いレベルの星に持っていった場合に高く売れる商品もある。

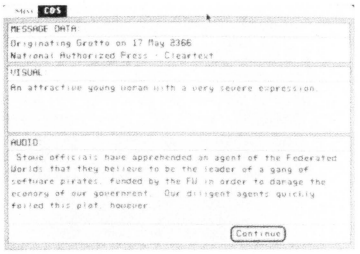
惑星間や惑星間の移動は燃料や人件費がかかるから、計画を立てて行動しなければならない。無計画に行動すると、あっという間に燃料やキャッシュがなくなってしまい何もできなくなってしまう。もちろん、乗組員に給料を払わなければ、ストを起こして船が動かなくなってしまうから、こまめにドライドック(いくつかの惑星の軌道上にある、船の修理や



▲シャトルを地上に降ろしたところ

改造などに使用するドック)に入って、乗組員たちにねぎらいの声をかけてやることも大切だ。ただ、乗組員にはそれぞれレベルがあって、レベルが高いほど給料も高くなる。エンジニアなどはドックに入らなくても修理を行うことができるから大事にしないと後で大損をしてしまう。

金もうけは、前に書いた貿易や乗客を運ぶ他に、海賊という手もある。ただ、武器にもお金がかかるので、わりにもうけが少ないかも知れない。しかも、下手に手を出すとあとでその惑星の税関を通れなくなったりするので☑

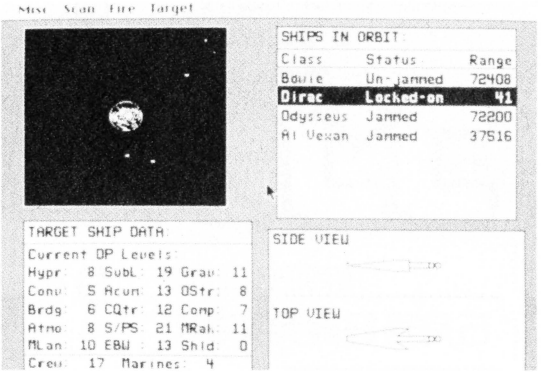


▲ビデオカムでニュースを受信したところ

☑悪の道を走るのは良くないようだ。

そうそう、忘れていたが、船対船の戦闘もできる。もちろん今いったようにむやみやたらに行うものではないが、任務の遂行上必要な場合があるので、できればミサイルやフェーザー砲なども積んでおくと良い。いつ何時指令が下るかわからないのだ。

『UNIVERSEII』は、細かい設定がとてもしっかりしているので、じっくりゲームを楽しみたいという人に向いているようだ。ただ、ちょっと古いゲームなので、日本で探すのはちょっと難しいかも……。



▲他の船と交戦中。左下には相手の船の損害状況が表示されている

6月号は5月8日(月)発売

6月号は大RPG特集だぞん！　サーク、クリムゾンIIをはじめビッグなソフトの7本立てだ。付録は大戦略III。コンプ博多体感隊が緊急出動！

毎月第2・第4金曜日発売
ファミコン専門兄弟誌
マルカツ ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
勝ファミコン
4月14日、28日
発売号も
よろしく!!

for New TV-Game Generation.
毎月30日発売
マルカツ
勝PCエンジン
5月号好評発売中!!

Magazine for Game & Comic Fan
月刊コミックコンプ
毎月26日発売
5月号好評発売中!!

EDITORS' VOICE

先日久々に（恐る恐る）体重計に乗ったところ・・キロも体重があり、ショックのあまり私はイキそうになった。学生時代からなんと13キロも太ったことになる。なにも悪いことしていないのにだ(佐)

歯医者が怖い。痛いのはガマンしても、歯型を取ると称して、あの粘土付き馬蹄を無理矢理に口に突っ込むのだけはガマンできない。途中で嘔吐が襲ってくる、と考えただけで頭はパニックなのだ(隆)

人間はナゼ酔っはらうと、暴れたり、足を折ったり、女の人の手を握ったり、名刺をバラまいたり、「タクシー代がないから借せよな！」とえばったりするのだろう。人間て不思議だなあ……。　(敏)

春なのだなぁ、と思う。そのくせ眠りは浅いし、ボーッとせずイライラしているし、どうしたのだろう。信号で車の連ちゃんとケンカするし、街路樹にケルカ売るし、僕なりに春なのだろうかしらん?(な)

陽気もよくなり、机に向かうのがとってもつらい今日この頃。どこかに遊びにいきたいよー！でもその前にひと冬貯えた脂肪を消費しなければならない私は、今日もせっせとジムに通うのであった(敬)

いつもいつも慢性で悪性の金欠病には悩まされているが、今月はとくにひどかった。借金を返して、部屋代を払ったら給料日翌日には残高0。どうやって1カ月暮らしてくのか自分でも不思議だ。(光)

10カ月に渡って続けられたシナリオコンテストも最終審査を終え、各賞が決定しました。受賞されたみなさん、本当におめでとうございます。ゲームとして完成するのが今から楽しみです。　(田)

某マンガ誌上で"ホイチョイの挑戦"を読んだ。うやらましいと思った。で、宇宙企画、アテナ、アリスジャパン…etcのアダルトビデオが欲しいっ!!結果は1カ月後に。まあ、ムリだろうな……。　(直)

STAFF

Chief editor……佐藤辰男
Senior editors……吉田隆　久木敏行
Editors……中西文哉　平井敬子　島谷光弘　田中利昭　濱田直樹
Contributing editors……片岡英典　ヨコハママ　圓道祥之　野尻育子　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏
Writers……安田均　水野良とグループSNE　山崎　拓　黒田幸弘　中嶋昭歩　丸山秀樹　大場福満　㈲ポチ　滝沢昇一　堀川明美　松枝蔵人　菅原　敬　木村典子　坂木恒善　圓道祥之　河崎　実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　ケイ・ライターズクラブ　深沢美潮　工藤裕貴　西牧　真　厨子貴之　高野希義　竹下ひろし　亀川正明　田中千尋　小峯徳司　中村大航　多摩　豊　木村信行　管原　隆　ゼネラル・プロダクツ
Designers……高木和雄　12 TO 12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　佐藤安弘　日向淑郎　関谷広子　渡辺　宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカグァバ・モリオカ
Photographers……林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林　克典　木村卓也

コンプティーク
5月号
1989年5月1日
定価530円(税込)

編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102　東京都千代田区富士見2―13―3
電話　編集部：03-221-9851
販売部：03－817－8523
広告部：03－817－8425
印刷所　凸版印刷株式会社

©Kadokawashoten 1989

雑誌コード　13977－5
Printed in Japan

Dragon Gym

りっちゃんの
笑い声がキミにも
聞こえるかい？

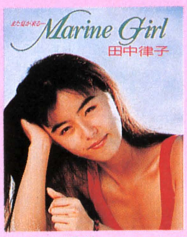
田中律子

RITSUKO TANAKA

ACT

RITSUKO TANAKA

——昨年りっちゃんに会ったときって、顔中傷だらけだったんだよねー。
「あー、(笑)そうなんですよ。ビデオの撮影でスケボーやってて転んでね。アゴは縫うは、目はハレるはで大変」
——すぐ治った？
「速攻。ハチュウ類みたいだってみんなに言われた(笑)」
——高校に入ったんだって？
「ハイ。1年休んでたんだけど、1月に編入して」
——勉強してるんだ？
「あんまり、地理は追試かもしれないし」
——地理は苦手？
「だって地図が出たんだもん」
——フツー地理って地図出ない？
「出るなんて言わなかった！　それに首都を書けとか言うし。ソウルしか書けなかった。〝オリンピックの……〟で『ソウルだ！』ってわかった(笑)」
——……しかし相変わらず明るいねー？
「明るい、明るい(笑)」
——りっちゃんてさ、ほっといても明るい？それとも、他人のために明るくしてる？
「ほっといても明るい(笑)。けど、けっこうまわりの雰囲気は気になるなー。盛り下がってると〝ホレホレ〟みたいな。O型は責任感あるから(笑)」
——家でも明るい？
「明るい。家中O型だから」
——もう2年目だから、りっちゃんのそういうキャラクターってだいぶ知れ渡ってきたよね？
「そうですねー。でも、確かに明るいけど、私、イロモノじゃないんだから(笑)。歌手なんですよ。今度作詩もしちゃうしー、へへ」
——アルバムで？
「そう」
——前から作ってたの？
「ハイ、でもスタッフに却下されてしまって」
——どんな詩だった？
「『とっておきのスマイル』！(爆笑)いやー、恥しい(笑)」
——詩を書くときって、主人公は自分？
「そうですね。でも私だってバレると恥しいから、ゴマカシを重ねて重ねて山にして……大ウソの歌になっちゃう。今度のは大丈夫だけど」
——新曲はいきなり杏里っぽいし。
「そうでしょ？　ファンの人に〝こんなのりっちゃんらしくない〟って言われそうだけど、〝こういうのもいーんじゃない〟って言ってくれる人もいるだろうと期待してます(笑)」



▲グアム撮影っつーことで、水着満載。太っ腹りっちゃんから、この写真集を5名様にプレゼント。コンプティーク編集部「りっちゃん写真集」係までハガキプリーズ

▲3月21日発売「また夏が来る…」おーっ♪これがりっちゃん!?　とキミの頭は大パンクになることうけあい

PROFILE

♡たなかりつこ／本名・同じ。昭和46年7月17日生まれ。159cm。78—57—86。出身地／東京都。血液型／O型。趣味／スキューバダイビング、ウインドサーフィン。特技／書道2段、珠算。出演番組／『いちごチャンネル』『あぶない少年』『小倉久寛のオグラでオグラだ』『バオバオチャンネル』(月曜日)『ドーナツ6』(火曜日)その他、色々。レコードリリース／「FRIEND　SHIP」「High-Windを追いかけて」「キライ！」(以上シングル)。「I Think so!」(アルバム)。

PHOTO：TAKUYA KIMURA STYLING：HIROKO UMEYAMA HAIR & MAKE：YOSHINORI SHIMOHASHI(DROP)COPY：MAYUMI　KITAMURA (POCH)DESIGN：AKIHIKO　SAWADA　EDTION：MASAYUKI ENDOH

オンナいろいろ　十人十色
工藤静香

◀さあキミはこの表情からどんな女心を読みとるだろーか！

静香ちゃんのニューアルバムです。3月15日発売「JOY」。テーマは〝女性〟。うーん、きてるう！

全曲の作・編曲を後藤次利先生が手がけた超力作で、これは完璧にアイドルちゃん歌謡の枠からはみ出してます。もう大変。

リンダ・ロンシュタットのりの「天使みたいに踊らせて」でオープニングを飾り、斉藤由貴ちゃんが歌っても似合いそうな「宇宙の正面」を通過、お得意パターンの「夢うつつジェラシー」で盛り上げ、ラストは「恋一夜」であなたの腕にくずれ落ちる、全10曲、ドトーの静香攻撃。曲調も違えば、詩のタイプもそれぞれ違う。強いのも弱いのも、生意気なのもケナゲなのもいるけど、どれにも共通するのはみーんな〝女〟。まだまだ青いキミたちならば、この「JOY」を聴き女心の奥底を探ってみるってのもオツなんじゃない？

この春アルバムをひっさげて、春の全国ツアーも行われてますんで、ぜひお出かけください。あの薄い体の、どこからパワーが出てくるか不思議に思うハズだよ。

セーラー服を脱がないでっ！
渡辺満里奈

◀「開けポッキンキン」も最高。意味わかってんでしょうか？

そうなんだよねー、満里奈ちゃんも高校を卒業したのだよ。もう大人なんだよねー。うーん。ってコトはさ、肩を並べて同級生してる宮沢りえちゃんは3つも下なんだー。ひゃー、同級生みたいだよねー、田坂都はヘンだけどさ。

そんなこんなで3月1日に出た新曲「カレンダー」はぐっと大人っぽい仕上がり。失恋ソングなんだけど〝キレイになるのがあなたへの仕返しだった〟なんて辛口フレーズも飛び出したりして「みなさんのおかげです」の満里奈ちゃんを連想して聴くと、オヤオヤとそのギャップに悩んでしまうかもしれなくてよ。

4月7日にはアルバムもリリースされるんで、すっかり大人の満里奈ちゃんをタンノーできることでしょう。こうなると楽しみなのがコンサート……と人間の欲って天井知らず。

とは言え、満里奈ちゃんってセーラー服が似合うんだよね。ふくれっつらとか、びっくりしたときのまんまるい目も最高。できるだけゆっくり大人になってね。

つくしムクムク　期待ワクワク
円谷優子

▲表情によって急に幼なく見えたりするんだよね

代官山に行けば、ミポリンや桃子ちゃんみたいにかわいいギャル(笑)がうようよいるもんだと、地方の純朴少年に罪な夢を抱かせてる『君の瞳に恋してる』に出演中の円谷優子ちゃん。つぶらな瞳が(また言ってしまった)まぶしい優子ちゃんの新曲が3月21日に発売されました。この「バツグンの気持」は日本テレビ系「ツヨシしっかりしなさい」のテーマ曲なんで、チェックよろしくね。

デビュー以来、気骨のあるヤツと注目していたけど、4月21日には待望のファーストアルバムもリリース！　優子ちゃんの性格からして、チョコチョ…とレコーディングした片手間アルバムじゃないことは明らか。まだシングル3枚目だというのに、すっかりカラーが固まってるから、ファーストアルバムにありがちな迷いもないだろーし。

この原稿書いてる時点では、詳細はわかんないけど、コレが発売される頃にはバップさんから宣伝用テープをいただき、ギョーカイ人の喜びと優越感におぼれていることでしょう。

毎月やってくる女神の贈りもの
国実百合

▲待って甲斐がありました、とホクホクのファンの皆さん

◀無事に高校も卒業し、仕事1本がんばります！

とある事情で（多くは語らないけど）延期になってた国実百合ちゃんのミニコンサートが2月12日に第一生命ホールで行われました。新曲「あなたしかいらない」はもちろん、アルバムの曲なんかも含めて計8曲を歌ってくれるというサービスぶり。ゲームコーナーでは初めてのイベントの台本など、これは、という貴重品がプレゼントされ、会場はいやがおーでも盛り上がった。このテのプレゼントってファンはうれしいし、スタッフはお金かかんないしで理想的なんじゃないかな。

さてさて、3月21日にはアルバム「SEASONS」発売。4月21日と5月21日にはビデオが連発されます。4月のは「卒業〜Memories of Sanfrancisco」で5月のは「ハーイ！　私が国実百合です…ハワイ編」と、どちらもゴーカに海外ロケ。

でさ、ハワイといえばホレ、当然水着なんかもあることだしさ。ぐふふ。

この春　初恋の予感…
河田純子

注目いちばん！　超有力株の新人さんが河田純子ちゃんだ。3月1日に「輝きの描写（スケッチ）」でデビューした14歳、駅のポスターで跳び箱飛んでるのと英語の教科書（しかも NEW HORIZON）読んでるヤツがあったけど、純子ちゃんて久々学園アイドルってカンジだよね。紺と白の制服カラーがこんなに似合うなんて、あー、若さってうらやましい。

「輝きの描写（スケッチ）」はフジテレビ系アニメ『名門！　第三野球部』のオープニングと『志村けんのだいじょうぶだぁ』のエンディングテーマ。おっと『だいじょうぶだぁ』にはレギュラー出演中なのでよろしく。ウンジャラゲ。

◀3月にはすべてにイベント体験しました

夢と梅をありがとう
北岡夢子

IDOL CUBE

▲「夢をちょうだい」「ハイ」「それは梅！」ダジャレとは常にギャグの基本――村上ショージ（ウソ）

先日夢子ちゃんの「夢をあげよう」ってイベントがありまして、タイトルにちなんで梅をあげちゃったりして、センスのいいところを見せてくれました。

ファンの人たちが夢を語るコーナーもあって「夢子ちゃんをナンバー1にする」ってフツーのモノから、見るからにロッカーな兄ちゃんの「ディープ・パープルのメンバーになる」というゴージャスなものまで夢もさまざまだねー。

桜前線と共にぼくらの街にカモン
伊藤智恵理

桜の季節は智恵理ちゃんの季節です。昨年の「夢かもしれない」にひき続き、新曲「キッスでささやいて」もハウスつぶゼリーのCMソングとなっております。

そんなワケで智恵理ちゃんイベント情報！　4月15日・忠実屋フランツ練馬、16日・ユニー戸塚、相鉄ローゼンミツ境、22日・西友荻窪タウンセブン、30日・ボンベル上尾、ニチイ千間台。4月9日には東京芝abc会館でファーストコンサート！　コンプティークを発売日に買ったよい子だけに役立つ情報でした。

▲智恵理という名前は〝チェリー〟って意味なんだよ

海のむこうからこんにちは
田村英里子

サンミュージックの期待の新人・田村英里子ちゃんはそこいらのお嬢さんとは育ちが違う。生まれたのは茨城県だけど（だからどーした）8歳から14歳までを西ドイツのデュッセルドルフ（どこだか知らないけど、ドイツっぽい地名じゃん）で過ごしたっていうんだから。これが噂の帰国子女、バイリンガル少女だ！

デビューは3月15日「ロコモーション・ドリーム」だからね。いまどきのアイドルに遅れをとるなー！

◀『ワイルドで行こう！』でもおなじみですね♡

キミだけが僕の心のささえです
星野由妃

ナンデーナンデー、たかがお菓子屋の陰謀じゃねーか、と吐き捨てられたつぶやきが日本全国でうずまいた2月14日、あなたはいかがお過ごしでしたか？　そんなミジメな少年たちのために地球に舞い降りた天使が星野由妃ちゃんだ。なんと14日に1日で都内15カ所を飛びまわり、道行く人に100万ドルの微笑み（?）とチョコレートをプレゼントしちゃったんだな。どーだい、これほどまでに地方在住を悔んだことはあるまい。

由妃ちゃんは4月10日に「恋人達の長い夜」でワーナーさんよりデビュー。デビュー曲から自分で作詞しちゃう（本名でね）ハイセンス少女。

来年のバレンタインのためにも、応援しておこうじゃん。

▲飯田橋に集まったロンリー・ボーイズたち

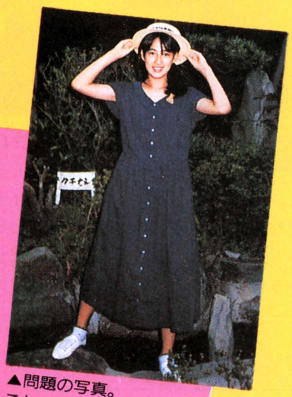
New Disk 愛犬ポチのこれっぽっち
ゆうゆのベストは「ベストだもんね！」

いやはや早いもんで、ゆうゆもデビュー3周年。で、それを記念して発売されたベスト盤「ベストだもんね！」。うーん、ゆうゆってばーゆうゆー！

それぞれの曲をゆうゆがエピソードをまじえて紹介する企画なんだけど、「左胸あたり」で、〝コンサートで静かに歌わせてほしい〟と言っているので、おーいに反省なさい。まったくさー、曲調や詩の内容も考えずに、とりあえず手拍子してコールしときゃいいやって態度、そろそろ改善しましょうね。

▲まったく岩井さんの巧みな会話術にはお手上げですよ

河崎実のアイドル大図解



▲問題の写真。これがスカウトのキッカケだ

美和ちゃんのデビュー前の写真を私は持っていた

んーんとチレイな美和ちゃんはとんがってる高級感あるアイドルだ！ 超アップで迫る彼女のポスターにゃクラッとくる。行け！ アイドルのサラブレッド!?

「業界は広い様でせまい」とはよく言われるが、身をもって体験したのがこの日、川越美和ちゃんと話してた時。私と仕事をした事のあるディレクター及び某プロ幹部氏が、両者とも仕込んできたのが美和ちゃんだったとゆう訳。で、去年の夏頃、某プロ幹部氏より「河崎さん、これからこの娘がパーッときますよ」と言われ渡されたのが上の写真。「んーそーかー」とあまり気にも止めずに思ってたのが今、メジャーに展開してるアイドル・川越美和と頭の中で結びついた瞬間、私ゃハタ、とヒザをうったね。この写真、美和ちゃんがデビュー前、スカウトされる前、友達に撮ってもらったスナップなんだと。「エーッ!? どうしてその写真持ってるんですかァー !?」ってキョーレツに驚いてる様がカワイイね。「その写真は捨ててください！」って言った彼女だがそーはいかない。こういう貴重な写真を持っていたのも何かの縁、歴史的価値を重んじて永久保存とした。彼女、この写真では完全に少女だよね。で、今実際に会ったカンジは凄い大人っぽい。ま、高1位の時は皆少女と女の割合がアンバランスなとこが魅力なんだけど、彼女はんーんとチレイ。遺伝子がいーんだろうーな。長い髪、キレイな肌、大きな瞳、スキのない造型をしている。「サラブレッド」だな、あえて形容すれば。おっといけない、チトほめすぎじゃわい。とにかく（何がとにかくだ）美和ちゃんは素敵だ。凡百のフツーのアイドルとは違ってとんがってるイメージがある。レコードジャケットの超アップのキッとした感じで攻めるのは正解でしょう。いい意味で生意気にガンガンいっても大丈夫な素材だと思ふ。尊敬する女優さんとかなくて「私は私」って言ってるとこもいーね。石原豪人巨匠も「男っぽいとこもいいねえ」と大お気に入りの美和ちゃん、「どーいうスタイルで描いてもらいたい？」って聞いたら「田舎の女の子っぽい感じで」ってんで完成したのがコレさ!!

川越未和ちゃんの巻

INFORMATION

川越美和ファンクラブでは、ただ今メンバー募集中。東京都渋谷区恵比寿1—21—17恵比寿1丁目ビル3F（株）フロムサイド内まで!!

▲2月22日に発売された美和ちゃんのセカンドシングル、「天使とYU WAKU」だ。当然、もう聴いてるであろうな!?

PROFILE

昭和48年1月3日生まれ 鹿児島県出身で血液型はA 身長161cm、プロポーションは上から80 58 82だ 靴のサイズは、24.0 特技は日本舞踊 趣味は写真を撮ることとエレクトーン

口べにがいや
日本舞踊（ゆタラサクラ）の発表会、口べにが口につくのがイヤで口を開けて踊って笑われた事が
オズの魔法使い
演ってみたい役は例えば「オズの魔法使い」かなあ　子供にもどって楽しそうにね
中2の時、野球のボールが
中二の時、テニス練習中野球部のキャプテンの打ったボールが首を直撃！しばらくアザが残った
キャリアカメラマン
女流カメラマンに憧れてるの。スッコン奇麗なもデルさんを私の感性で撮ってみたいんです
画・石原豪人

裏時空戦士
やまざき拓の

OVAシンドローム

ついに消費税が施行されてしまった。パソコンは値上がりしたけど、ビデオは値下げしたから、新型を買おうと思ってていたのは正解だったりする。しかし11年も使っているTVのほうが気になる今日このごろなのである。

クラッシャージョウ 氷結監獄の罠

前評判の超高かったこの1本！クラッシャー4人衆の活躍に期待ワクワクなのである。

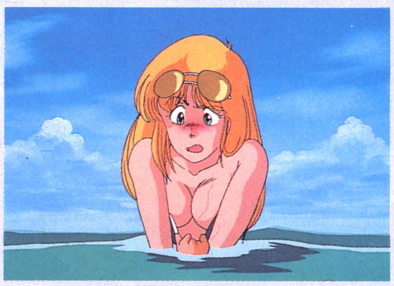
いきなり余談だが、何年か前に劇場版がTV放映されたことがあり、これがまたオイシイ場面がことごとくカットされていて、おもしろくもなんともなかったのだった。

さて本編。仕事の依頼を受けてキリウスへと向ったジョウたちは、作業中に不慮の事故に巻き込まれ、ジョウは行方不明——ところがこれがまた、悪徳政治家のじいさんの仕組んだワナだったのだ。このじいさんがいかにも悪党ヅラをしており、もう早く捕まるなり死ぬなりしてくれ、と見ていたら、最後にはクラッシャーの反撃を受け、連邦宇宙軍の艦に発砲して墓穴を掘った。いい気味である。

劇場版に比べると作画も向上しており、CG効果なども使われているのには「技術の進化」を感じる。また音響効果も秀逸だ。

設定の基盤がきめ細かでしっかりしているので、ストーリー全体にも安定感があるのだが、少々物足りなかった点もいくつかある。

リッキーとタロスのカケ合い漫才が少なかったことや、ミネルバのバトルコックピットでの戦闘もあったら（ミネルバの設定が大幅に変わっていた）、という点。劇場版よりは小粒なまとまり方か。



◀クラッシャー・ジョウ、ひさびさの大暴れだ！

◀おなじみの仲間が、悪党を粉砕だ

◆60分 バップ 9800円
原作／高千穂遙

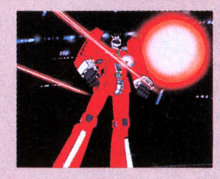
順位	得点	タイトル	発売元
1	5,115	クラッシャージョウ 氷結監獄の罠	VAP
2	4,195	きまぐれオレンジ・ロード あの日にかえりたい	東宝
3	1,140	それいけ！アンパンマン ①	VAP
4	705	機動警察パトレイバーVOL.6 1/2 かわら版	バンダイ
5	705	ディズニーのワンワン大行進（日本語吹き替え版）	バンダイ
6	360	がんばれミッキー（日本語吹き替え版）	バンダイ
7	290	それいけ！アンパンマン ③	VAP
8	260	ミッキーのマジカル・ワールド（日本語吹き替え版）	バンダイ
9	245	それいけ！アンパンマン ②	VAP
10	200	プーさんと大あらし	バンダイ

2月6日～27日・オリジナルコンフィデンス調査

谷ちゃんの
アニメで
ばけらった

富野監督の原点を見た！『伝説巨神イデオン』

TVシリーズ全39話を収めた8枚組890分58000円という、普通に手に入るアニメ物LDでは最大のボリュームと値段で発売された『伝説巨神イデオン』。これがTV放送されたのは'80年だから、もう9年も前になる。さすがに、いま見ると作画などは……の部分も目立つ。富野喜幸（現・由悠季）監督にとってはTVと劇場の「ガンダム」の間の作品であり、のちに劇場用新作もつくられたとはいえ、注目度そのものは低いといえよう。だが、改めて見てみれば、これには現在の富野監督のすべての基本パターンが含まれているということに気付く。富野監督論をぶとうとするなら、大きな転回点として、ある意味では「ガンダム」以上に重要な作品かもしれない。本来の終幕を描いた劇場版のほうも某社でLD化という噂も聞くし、このさいすべてをまとめて見るのはどう？



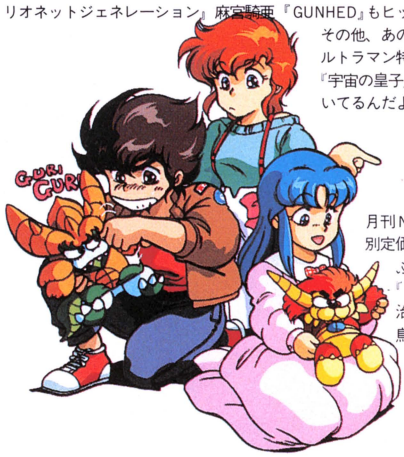
◀無限力イデに人々は翻弄されていく…

◀レーザーディスク社。SF58052-91

Newtype 攻略日誌㉜

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

毎度おさわがせ！月刊NEW TYPE'5月号は通刊50号記念のオメデタイ大特集号です。内容は…って?!何をかくそうNEW TYPE50冊のあゆみを追う〝あなたのNEW TYPE〟大解剖でございます。業界№1の実績を持つNEW TYPEたらではの誌面を楽しんでね♡すわて、好評連載陣高河ゆん『B型同盟』美樹本晴彦『マリオネットジェネレーション』麻宮騎亜『GUNHED』もヒット街道まっしぐら!!その他、あの京本政樹が語る『ウルトラマン特集やNT特製『FSS』『宇宙の皇子』カセットケースもついてるんだよーん。



月刊NEW TYPE5月号（特別定価490円）で好評発売中！ふろくには結城信輝『FSS』ポスター、手塚治虫先生の遺稿『火の鳥・大地編』を収録した「手塚治虫BOOK」、とじこみふろく『FSS』&『宇宙皇子』カセットケースがついてます!!

※「伝説巨神イデオン」のLDは初回分完売し、7月に価格を変更して再発売されます

バイオレンスジャック

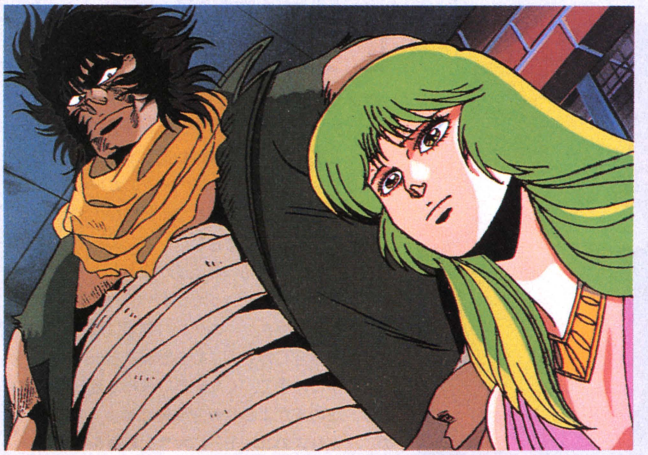
ラウンド2は、本誌でも大きく取り上げられた永井豪巨匠原作の、この作品！

過去にエロ・グロを描写したOVAはいくつもあったが、この作品はそれらとはケタ違いの迫力を感じさせる。エロのほうはともかくとして、すさまじいのはグロのほう。観る前に想像していたけど、なまやさしいものではなかったのだ。

東京が崩壊し、地下街へと身をひそめた人類は、A・B・Cの3地区に分かれ、それぞれ地上に出る日を夢見て生活していた。そこでの貧民の生活がまたすごく、飢えをしのぐためにネズミやゴキブリなどを食べて暮らしているのだ。「これは卵だから、食べるとお腹が痛くなるよ」じゃねーっつーの……。しまいには人肉をむさぼるシーンまであるし！殺戮シーンの描写もものすごく、残虐非道の限りを尽くしている。そこらの三流スプラッタとは比較にならない過激さだ。

ところで、この物語でのいちばんの悪人は誰か？　マッドザウルスと言いたい所だが、それよりも警官の河森ではないかと思うのである。自分さえ生き残るためなら手段を選ばない、あの性格！　こいつこそ人間の最も醜い部分を集大成したような男だろう。しかし、

◀関東地獄地震後の、とんでもない世界が、よく描かれている



「力こそ法」の世界で、最後まで法を遵守したのは、いかにも警官!?　でももしかすると、自分も同じ状態になったら同じことになるの

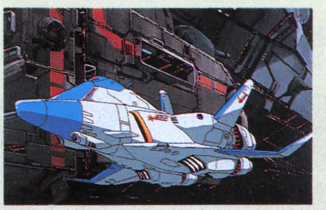
◀地震が人を変えたのか？化物（！）が続々出現!!

では……という恐怖にかられてしまう。人間の奥底の恐ろしさを赤裸々に描写しているあたりは、中途半端なB級ホラーよりさらにコワイ。

最後になってしまったが、小林清志さんのジャック。およそキャラの風貌にそぐわないダンディズムを漂わせていたあたり、非常に味わい深さを感じたのだった。青野武さんのザウルスも好演。

◆60分　ジャパンホームビデオ
原作／永井豪　監督／板野一郎

今月の○○大賞

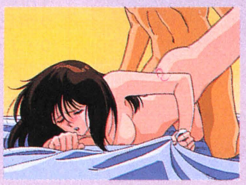


今月は「サウンド大賞」ってことで、『クラッシャージョウ』を推薦したい。

OVAでありながら、劇場さながらの奥行きのあるBGMと効果音には、他の作品とは一線を画した迫力がある。これもやはり、スケールの大きいドラマがあってこそのサウンド効果じゃないだろうか。

今月のOVA・BEST10 ひとことイッキレビュー

亜美それから・2

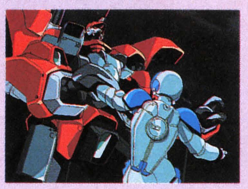


◆40分　創映新社　12800円
※5大特典つき

★

●見どころ：　4部作のパート2。お兄ちゃんを忘れようとする亜美が健気でかわゆい。作画も前回より安定していたし。
●欠点：　ヒロシの登場のしかたに説得力がない！
●評価：「かわいい顔して、やるときゃやります」元祖は健在。
●？：　カーＳＥＸって、あんな激しく体位変えられるの？

バブルガムクライシス5



◆30分　コーメックス　6800円
演出／大張正己

★

●見どころ：　スピード感あふれる動きの良さ！　とくにメカアクションはパースにも見ごたえがある。ゲストキャラのシルビィは個人的にプッシュ。
●欠点：　冒頭が『ガルフォース』もどきだったのにはア然。キャティのコピーも出てたし。
●評価：　一気に見せてくれる展開はシリーズものでピカー。

ソニックソルジャー・ボーグマン

◆30分　コーメックス　6800円
作画／菊池通隆　監督／根岸弘

★

●見どころ：　TVシリーズを再編集した、音楽ビデオ。ロックをメインとした主題歌・挿入歌の歯切れのよいテンポで、TV版のクラウマックスシーンをつづる。モーリーが目立ってる♡
●欠点：　よってとくに新鮮味がないのである。
●評価：　ファンの愛蔵版ですな。昨年の人気株だったし。

カルラ舞う！

◆60分　原作／永久保貴一　監督／西久保瑞穂　ビデオ発売／東芝映像

★

この『変幻退魔夜行　カルラ舞う！』は4月8日から新宿東映パラス・2で『ドミニオン』とともに上映される長編作品。魔界ものだが、女性に人気のある永久保貴一の同名作品のアニメ化だ。解説によると、特定の宗教を意識して作ったわけじゃないとのこと。そう言われると、却ってアブナイにおいが…。

※価格は、消費税導入以前のものです

これで笑えないやつはビョーキだね

▲セクシーなジェイミー・リー・カーティスと、モンティ・パイソンの大物、ジョン・グリース

アメリカ流の笑いは、体ごとぶつかってくるパワフルな、ドタバタ・コメディ。じゃ、イギリス式はどーかっていうとニタッと笑える、シニカルなブラック・ユーモア。この英米をミックスすると、ドタバタ×シニカル＝笑^2。つまり、史上最大の、大爆笑コメディとなるわけなのだ。

宝石の商業地区で有名なロンドンのハットン・ガーデンズに白昼堂々、4人組の強盗団が現れた。ボスのジョージ、先祖はイタリア人というオットー、セクシーな美女ワンダ。そして動物大好き！　のケン。強盗は成功したが、ワンダとオットーは宝石の2人じめを計画する…。

あの手この手で、くりひろげられる宝石奪取作戦は、腹の皮がよじれる危険要注意！　の爆笑もの。イギリスのユーモアに大きな影響を与えたジョン・グリース（弁護士役）に大いに注目。

ワンダとダイヤと優しい奴ら
4月上旬より、みゆき座ほか東宝洋画系で公開予定。

▲ケビン・クラインのヒョーキン演技が最高

▲心やさしい、泥棒にはマイケル・ペリン

無気力な〝ゼロ世代〟の青春ドラマ

▲出演はA・マッカーシー（右）とR・ダウニーJr.（中）

▲バングルス、エアロスミスなどのロックがいっぱいのサントラ盤（CBSソニー）

〝アメリカで、〝ゼロ・ゼネレーション〟という言葉を流行させた、同名小説の映画化だ。タイトル通り、無気力でグータラ、気分まかせという〝ゼロ以下〟の生き方しかできない若者の青春スケッチ。ウエスト・コーストに生きる、カジュアル・ニヒリズム世代の物語だ。

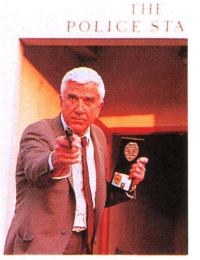
ロスのハイスクールを卒業し東部の大学に進んだクレイは、エリートコースを進む、金持ちのお坊ちゃん。休暇で故郷に帰り、パーティにあけくれる毎日だ。気がかりはコカイン中毒の親友ジュリアンのことだけ。彼をなんとか立ち直らせようと、クレイは努力するのだが…。

レスザン・ゼロ
4月15日より、銀座シネパトスー、新宿シネパトスほかで公開。

ハチャメチャ警部がギャグ連発!

国賓、エリザベス女王の警護を任されれば、ハリキリすぎて女王をケーキの上に押し倒す。犯人を追跡すれば、追いかけすぎて交通事故。何をやっても、やりすぎで的はずれ。そこいら中でトラブルをおこしまくる、ロス警察の中年警部フランク・ドレビン。人気TVシリーズを映画化したドタバタ・コメディだ。

大マジな表情で、ギャグを連発するのは『フライングハイ』のレスリー・ニールセン。ホメイニ、ゴルバチョフ、カダフィ、エリザベス女王などソックリさんもズラリ登場するゾ。



▲本人はキッパリとマジメなのがミョーにおかしい

◀話題のソックリさん。もちろん誰だかわかるよね

裸の銃を持つ男
4月下旬より、日劇プラザほかで公開予定。O・J・シンプソン、G・ケネディ共演。

戦争プロ30名VSベトコン3万名

今までにもベトナム戦争ものは、たくさんあったが、この作品は甘い感傷などゼロ。殺すか、殺されるか、それしかない。殺人マシーンと化した兵隊たちの戦いぶりを追力たっぷりに描いている。

全米の陸、海、空軍から選出された最精鋭部隊スクワッド。たった30名で北ベトナム軍30000名を迎え撃つ。倒しても倒しても押しよせる敵兵。彼等は生き残れるか!?

▲怒りの戦闘マシーン、ウイングス・ハウザー

スクワッド
4月中旬より、ニュー東宝シネマ2ほか東宝洋画系にて公開予定。

ついに海底からエイリアンが出没

海面6マイル（深海1000メートル）にある、アメリカ海軍秘密海底基地。特別プロジェクトのスタッフ・クルーたちが地球生命体の研究のため働いていた。ある日、基地を巨大な物体がおそう。基地を破壊され大パニックのスタッフたちの前に、姿を現したものは…。

今まで宇宙や、地底から突然ヌオーッと現われたエイリアンが今回は海底から登場。

▲海のエイリアンは、巨大な爪で人をおそう

ザ・コア
5月上旬より、ニュー東宝シネマ1ほか東宝洋画系にて公開予定。

空想科学電影館

岸川　靖

其ノ六　東宝生れの巨大ロボット

モゲラからガンヘッドまで

ぼくは巨大ロボットというと、すぐ鉄人28号を想いうかべてしまう。でも、実写の鉄人じゃないからね。

地球防衛軍　'57年。ノーカットシネスコ版。テープ／13800円、LD／9500円。東宝

東宝撮影所では現在『ガンヘッド』の撮影が急ピッチで進められている。3月6日には実物大モデル（全高なんと6ｍ！）もマスコミ公開され、スタッフのこの作品に対する熱意と自信がアピールされた。ところで、この映画のキャッチフレーズは"SFXロボット・アクションムービー"で、いかに主役メカ・ガンヘッドを強調しているかが判る。というわけで、今回は同じ東宝特撮物の中で、どんなロボットがあったのか、簡単に振り返ってみよう。ロボット紹介ということなので、物語の解説は省くけれど、いずれもビデオが出ているので興味がある人は是非どうぞ。いずれも手応えの確かなものばかりですぞ。

さて、その東宝の巨大ロボット第1号といえば『地球防衛軍』に登場したモゲラ。地球征服を企てるミステリアンによって操られるモゲラは両腕が特殊なドリルになっており、地中を時速150kmで進攻し、両眼からは殺人光線を照射するというもので、作品の冒頭とクライマックスシーンのみに登場するだけにもかかわらず、強い印象を残した。無線で操られる不気味なメカという印象を、さらに一歩進めたのが『キングコングの逆襲』に登場するメカニコングだ。天才科学者ドクター・フー（演ずるは死神博士の天本英世）が産みだしたこいつは設定身長20mで、それまでの東宝怪獣に比べると、やや小ぶりながら、それ故、ミニチュアセットの精密感が増し、リアルな映像を造り出していた。特に東京タワー上でのコングとの対決シーンは圧巻の一言に尽きるといえる。さらに『ゴジラ対メカゴジラ』で登場したメカゴジラは、前述のロボットにキャラクター性を持たせており、般若をモチーフにした凶悪な面がまえ、パワフルな戦闘力が魅力だった。これらの東宝ロボットに新たに加わるガンヘッドは、どちらかというと巨大パワードスーツの感があるが、どんな新しい魅力を観せてくれるだろうか？　期待したい。

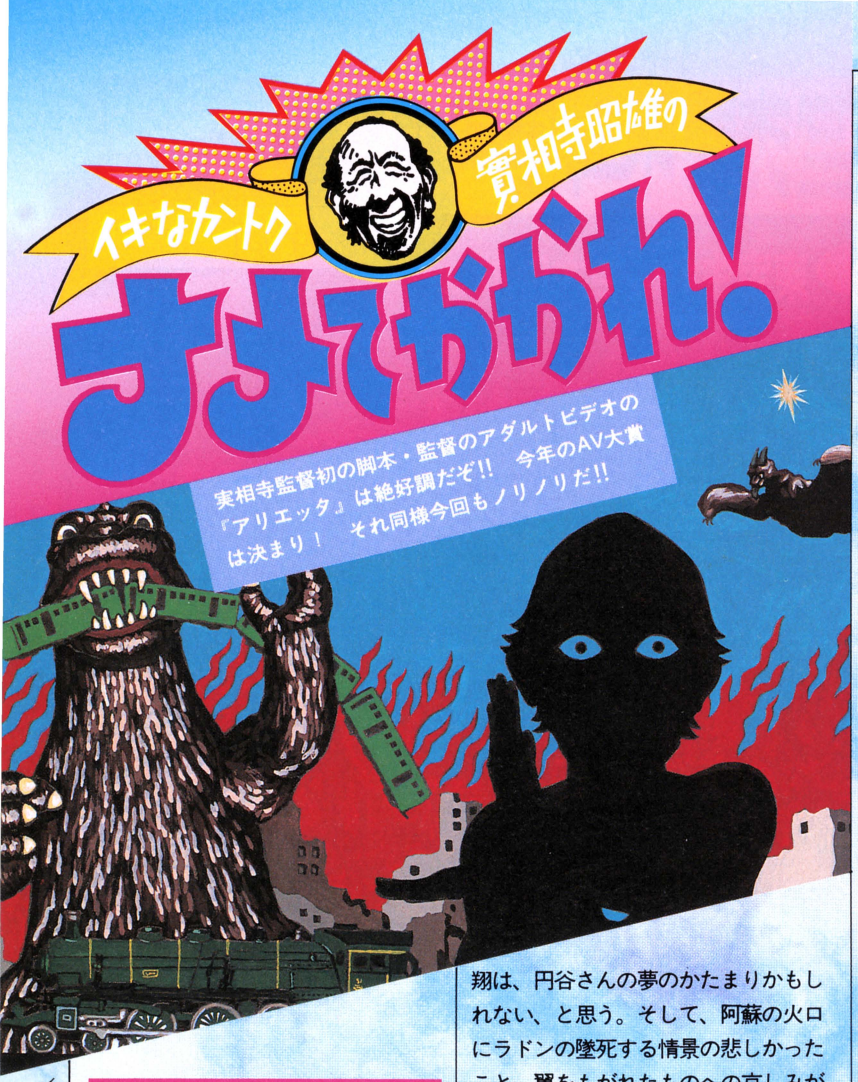
▲キングコングの逆襲　'67年。東宝創立35周年作品。テープ／12000円、LD／9500円。東宝

▲ゴジラ対メカゴジラ　'74年。ゴジラ誕生20周年記念作品。テープ／12800円、LD／9500円。東宝

©東宝・東宝映像　サンライズ

欄外通信　「ヘルレイザー」「ゾンビ・コップ」などの製作会社として有名な"ニューワールドピクチャーズ"の作品が、電通と総合ビジョンの共同事業として、毎月定期的に配給されることになった。今までは、各洋画配給会社やビデオ会社によって、ばらばらに輸入されていた作品群が、一社でまとめて輸入されるようになり、ファンには朗報。

イキなカントク 實相寺昭雄の すみてがられ!



実相寺監督初の脚本・監督のアダルトビデオの『アリエッタ』は絶好調だぞ!! 今年のAV大賞は決まり! それ同様今回もノリノリだ!!

イラスト／塩見正一

◀模型少年から特撮へ▶

少年にもいろいろある。昆虫少年、動物少年、飛行機少年、鉄道少年、馬少年、単なる少年。いまならさしずめ、ファミコン少年、ラジコン少年、カメラ少年、とか。

特撮の円谷英二さんは典型的な飛行機少年だった。一度は念願の夢かなって、宣伝飛行か、曲芸飛行だったか忘れたが、当時のちっぽけな飛行機会社に入り、パイロット志望の道を歩みはじめたそうだ。ところが、大森海岸あたりで墜落して、夢ばかりが残る結果になった、という話を聞いたことがある。墜落といっても、昔の複葉機時代、スピードだって大したことはないわけで、あまり怪我もしなかったそうだ。昔はよく松の木に不時着したなんてこともあったらしい。

だから、円谷さんの特撮もので、大空を描くシーンには格別の思いがこもっているわけだ。あの傑作ラドンの飛翔は、円谷さんの夢のかたまりかもしれない、と思う。そして、阿蘇の火口にラドンの墜死する情景の悲しかったこと。翼をもがれたものへの哀しみがぼくらの胸を衝いた。

そんな少年期の分類でいけば、ぼくは鉄道少年だった。一口に鉄道少年といっても、いろいろある。電車好き、台車専門、カメラで追う奴、ダイヤの研究、そして模型愛好、などなど。

いまふりかえってみると、ぼくは電車マニアだったような気がするが、自分なりの架空の鉄道も想定して、レイアウトを考え、模型でもよく遊んだ覚えがある。近ごろのデパートや玩具屋、専門店には、出来合いの誰でもお金さえ出せば遊べる既製品のNゲージが並んでいるが、ぼくが最初に模型をつくったころは、Oゲージという三十二ミリのレール幅の奴だった。そんなに出来合いを売ってるわけではなし、ファイバーと木で車体のキットを買ってきて、削ったり糊ずけしたりして組み立てる。台車やモーター、連結器、パンタグラフ、ブチレーターなどは部品をバラバラに買ってきたり、作れる範囲は自製する。だから、余程器用じゃないと、悲惨な仕上りになってしまう時代だった。彩色はラッカー、窓ガラスには下敷きの透明セルロイド蛇腹なんかは紙を折って作ったが、すぐ破けてしまう。

仲間の器用な奴で、室内灯を点けたり、網棚をつけたり、チョークを削って便器までつける奴がいて、うらやましく思ったものだ。

それから次第にHOゲージ（十六ミリ幅）の時代になり、段々精巧なキットも売り出されるようになったから、余り自分の手を入れる必要もなくなり、組み立てるだけで、快感を味わえるようになった。

第一、レイアウトの面積が少なくて済む。近ごろ一般的にNゲージが全盛なのは、住宅事情にも関係があるだろう。

そう、HOと言えば「ウルトラマン」を作っていたころ、英二さんの長男で〝ウルトラシリーズ〟の主戦投手だった一さんも模型好きで、当時は余りお目にかかれなかったメルクリンのものを集めていたことを思い出す。たまに海外出張があると、メルクリンの模型を買っては宝物のように扱っていたこと、珍らしいタイプが手に入ると少年のように目を輝かせていたことが忘れられない。そのメルクリンを撫でさせてもらうだけで、ぼくも幸せな気分になったものだ。

特撮好きになる要素のひとつには、確実にこんな模型好きということがあるだろう。数々の特撮シナリオを書いた関沢新一さんのマニアぶりは世間にも知られている。

いまでも町を歩いて模型が目にとまると、ぼくは必ず足をとめるが、いつかミニチュアワークで鉄道を描きたい夢が残っているからだろう。

内田健太郎さんがタイヤのコマーシャルで大草原を疾駆する列車を模型で作撮ったことがあるが、模型好きの夢を代表したような見事な出来栄えだった。あんな仕事に巡り合える男は幸せである。内田さんの撮ったものの縮尺は知らないが、相当大きなものだった。

特撮には遠景以外、成るべく大きいスケールがいい。Nゲージは四畳半向きだ。

CORDINATE／MINORU KAWASAKI LOGO ILLUST／YUTAKA KONDO

小川範子のおっこらせ日記

小学生に見えます？うーん困った

励ましのおたより、ありがとうございました。受験もなんとか終わって、いまは発表待ちという状況です。予想通り、受験の前日もしっかりお仕事があったし、当日は試験が終わったらお仕事に直行。前にも書きましたけど、お仕事してた方が落ちつくから、こっちの方がよかったんだけど、いやー、やっぱりあがっちゃいましたね。それから試験に行ったら人がたくさん集まってきちゃって。他の受験生や在校生の方が。そんなにわからないと思ってたんだけど、わかっちゃったんですねー。私もビックリしたけど、むこうの人もビックリしただろうな。やっぱり私は日本一有名な受験生だったみたいです。

▲中学生活は「早かった」の一言。色にたとえる〝うすたまご色〟かな。高校生活は〝うす抹茶色〟にしたいですね

昨年の２学期（いちばん大切な時期ですよね）あたりから成績がガクンと落ちちゃったんですよ。その時期って他の人はどんどん上がるから、よけいに差がついちゃって。それがすごく悔しかった。お仕事が忙しいっていうのは言い訳にならないと思うし。お仕事の量を制限してもよかったのかもしれないけど、そういう中途ハンパなことはやりたくなかったし。だから、今すごく勉強したいんです。高校に入ったら、たくさん勉強したい（最近は大学にも絶対行くんだって思ってる）。それからクラブ活動も。とにかく、学校にいる時間を増やしたいですね。この前、先生に「視聴覚室に来なさい」って言われたんだけど、私、視聴覚室の場所がわからなくて。友達に「あの一、つかぬことをおうかがいしますけど…」って訊いたら笑われちゃいました。自分がいかに学校にいなかったってことを知らされたみたいで、すこし淋しかった。その分、高校でがんばらなくちゃ！

昨日から『はぐれ刑事』の収録が始まりました。スタッフの方も前と同じ。「15歳？　見えないねー」って言われて期待しちゃったんですよ。「大人っぽくなったね」って言われるのかと思って。それなのに「小学生みたいだなー」ですって。もうガッカリ。でも……最近本当に小学生に見えませんか？　デビューしたときは「大人っぽいですね」なんて言われて「アラ、そうですか？」って喜こんでたのに、ここのところ〝小学生みたい〟ばかりなんですよ。だいたい小学生の頃は女子大生に間違えられて、ナンパされたのに、最近はナンパなんて全然なし。制服のまま１人でラジオ局に入ろうとすれば、警備員さんに追っかけだと思われちゃうし。どうして芸能人ぽくなれないんでしょう。背が低いからかなぁ、きっとそうですよ。私が黒いストッキングはいても、ちっとも色っぽくないでしょ？　タイツに見えちゃうから。本当に困ります。

▲４月８日に「桜桃記〜過ぎた時をたずねて〜」というビデオ、LDが出ます。私のふるさと、武蔵野を歩いてるんですけど、受験直前だったからけっこう深刻なカオしてるんです

通学路の途中に小学校があるんだけど、かえって小学生のほうが大人っぽいみたい。バストもあるし、お尻もいいし……。最近の小学生ってスタイルがいいな……なーんて私もつい最近まで小学生だったのに。

この前、家庭科で編み物をしました。わりと得意なんだけど、マフラー止まりでセーターまでいかない。きっとセーターをプレゼントする人ができたら、編めるようになるんでしょうね。（いつのことだろう）

読者通信　高校生範ちゃん誕生！　本当におめでとう

速報！　範ちゃん無事、某都立高校に合格しました！　ぜひ直接「おめでとう」と言ってあげてください——というわけでイベント情報です。４月16日・姫路シロトピア、29日・山陽放送公録竹部の森、30日・岡山ワンダーランド。

他の所に住んでる人は手紙をちょうだい。今月のテーマは「正しく楽しい高校生活の過ごし方」中学生以下の方は「なぜなに範ちゃん」。どんなことでもけっこう、範ちゃんへの質問を書いてください。節ちゃん本人に答えてもらいます。（当り前）それから、近いうちに大コンクールを行いたいので似顔絵も送ってください（ハガキでね「おめでとう範ちゃん」係まで）。今月のラッキー野郎は久米悟、田島崇寛、絵夢絶斗池田孝宏、TEIOH、他井博紀、吉永繁高、小笠原司、他13名様。範ちゃん写真、送ります。

撮影／江尻宏明

E VENT イベント 1988年のナンバー1（ワン）ビデオソフトとは!?

◀とくに会場の注目を浴びてしまった、工藤静香のあいさつ

さる3月8日、東京日比谷の東京会館にて、第2回、"ビデオでーた大賞"の表賞式が行なわれた。当日は受賞作関係者をはじめ、ビデオ業界関係者がズラリと顔をそろえていた。とくにベストタレント賞の時には、受賞者の工藤静香自身が受賞のあいさつ。会場の注目を集めた。

この"ビデオでーた大賞"はビデオソフト大賞、日本映画賞、アニメ賞、未公開映画賞、TVドラマ賞、特別賞、（ベストタレント賞、ベスト企画賞）からなる。大賞、日本映画賞、アニメ賞の3賞はビデオでーた誌のアンケート調査で決定され、他の賞は調査による人気作品から特別審査員（赤川次郎氏、竹宮恵子氏他4名）が選考されたのであった。

で、各受賞作はもう、ビデオでーた誌に掲載されているので、知っている人も多いと思うが、一応紹介しておく。まず大賞は、うーむやっぱり！　という感じの『ロボコップ』だ。『E・T』や『ランボー3／怒りのアフガン』といった強敵を押しのけての栄冠。あの、"ロボコップウォーグ"がモノを言ったのか？　コミックコンプでは、ロボコンプも喜んでいることだろう。日本映画賞は『マルサの女2』。第1回が『マルサの女』だったから、まさにマルサ強し！　だ。日本では珍しく、本当に知恵を絞って作ったことが伝わってくる作品なので、そのへんが評価されたのだろうか？　アニメ賞は、あの『となりのトトロ』を押さえて、『AKIRA』が受賞した。ここいうが読者投票の面白いところだ。まあ、『AKIRA』はビデオ用に相当手直しされたというから、そのあたりが認められたのかもしれない。その他、未公開映画賞は『鬼ママを殺せ』。TVドラマ賞『ジム・ヘンソンのストーリーテラー』。ベストタレント賞は工藤静香。ベスト企画賞は"3500円ビデオライブラリーシリーズ"（CICビクター）となった。

まだ文化としては若いビデオソフト。それだけにこのような賞の存在は貴重だ。第3回以降が楽しみなイベントではある。

◀なかなかに豪華な賞品が、受賞者に贈られたのであった。

◀関係者の記念撮影。次回は、どんな顔ぶれになるのか？

撮影／倉部和彦

V IDEO ビデオ 寺田憲史＋葉山レイコ＋小島功＝……

◀仙女・レイコのスタンダードなコスチューム。色っぽい

葉山レイコといえば、あの葉山レイコである。元アイドルで、AV女優の、あの葉山レイコである。『ホラー学園πR』の葉山レイコである、と言ってもいいだろう。

と、書いても、マジメな18歳未満の少年や、『πR』をやっていない地方の少年には、誰のことだかわからないかもしれない。だから、もっとカンタンに説明してしまおう。ほれ、上の写真のキレイなねーちゃんだよ（こりゃカンタンだ）。

で、このねーちゃん、もとい、葉山レイコがあの「ファイナルファンタジーII」の寺田憲史氏監督のビデオ「仙女一夜」に、主演しているっ、というのが、このコーナーの主旨なのだ。

18歳未満であろうが、地方在住者であろうが、本誌の読者ならば寺田憲史氏の名前は知っているだろう。そう、アニメのシナリオライターとしても有名だ。この主演女優と監督、なかなか意表をついた組み合わせだ。しかも素材は小島功氏とゆーわけで、凡百の露骨さで迫るAVとは違った、知的で、そして幻想的なお色気を楽しめるというもの。

さて、内容は仙人界から人間界へやって来た仙女（葉山レイコ）が、不思議な事件を起こしたり、まきこまれたりするというもの。彼女にちょっかいを出そうとする修業の足りない仙人2人もからんでくる。が、その2人の助平な企みが、成功しないところがミソだ。最近のビデオだと、そういう陰謀は大低、功を奏して、JOTの世界に突入してしまうけれど、ここではそうはならない。この、ならないところが、今から大体20数年前の作品の限界（?）なのだけれど、今見てみると、それが却って新鮮であったりもするのだ。

◀この服の下が見たい者は、ビデオを見ることであろう

ビデオ合成の映像は何となく昔の『ゲバゲバ90分』を連想させる。そんな意味でも懐古調だ。けれど、そのテンポはあくまでも現代のそれ。このあたりは、寺田憲史氏の面目躍如といったところか。とにかく、氏のもうひとつの面にふれられる佳作なのだ。

◀「仙女一夜」全3巻
各50分　㈱JVD
14214円（税／価格）
※音楽の安西史考はコンピュータミュージックの第一人者！

RECORD レコード

気になるレコード、2枚ほど

◀「夢旅人」コロムビアレコードより発売中。B面は「かぎりなき愛を」。CDシングル1000円　サントラアルバムも発売中だ

季節は、いよいよ春。春になれば、人はレコードを聴きたくなってくるものだ(ウソ)。と、ゆーワケで、2枚のちょっと気になるレコードを紹介しよう。

1枚は、先月号でも紹介した『宇宙皇子』の主題歌「夢狩人」だ。原作者の藤川桂介氏が自ら作詩を担当し、ダ・カーポが歌っている。ダ・カーポらしく、どことなく"旅"を連想させる佳作だ。発売はコロムビアレコード。で、そのコロムビアさんから、このシングルを5枚プレゼント。映画の余韻に浸るチャンスだ。欲しいっという人は編集部"シングル当たるといーな係"まで!!

さて、もう1枚は東芝EMIから4月12日に発売される『TV』だ。最近、またも深夜によく再放送されているアメリカ製TVドラマのテーマ曲を集めた1枚だ。主な収録曲は『トワイライトゾーン(ミステリーゾーン)』『アウターリミッツ』『バットマン』『スパイ大作戦』『0011/ナポレオン・ソロ』等々、なつかしい人にはなつかしい曲だかりだ。そのテの番組の好きな友達と聴くのも、いいかも知れない。

▲「TV」。東芝EMIより4/12発売。CD3200円。カセット2800円

GOちゃんの似顔絵男爵

フジミファンの恨みは、私が晴らします!!

うららかな春の風とともに届けられた今回の投稿作品は、やはりどれもホンワカとした空気を漂わせておるのでした。というわけで今回の男爵は久々の某のうと君です。彼は毎月何枚も投稿してくる精力的な男でしたがここ数カ月のボツ続きに最近は一枚勝負に出ていました。見事今回雪辱を果たしたわけですが、似せる実力No.1の彼にしては少し似てないなと思う人もいるかもしれません。しかし私は斎藤由貴の○○と紙一重の目にポイントを置いて描いた事を評価しました。似せるのがうまいあまりに面白味に欠けるきらいがあった彼に変化が出てきたと思います。佳作はヤメテヤン野手。彼を殺してやりたいと思うフジミのファンの方には編集部で整理券を配ります。

◀PNヤメテヤン野手の佳作。ヤケドしたうえにこれじゃ、フジミがあまりにも気の毒です。でも、そーぜつ

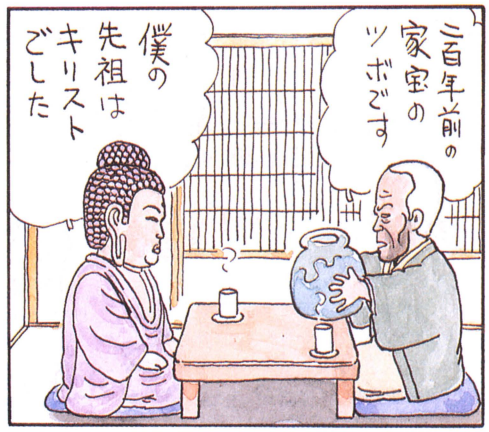
◀PN某のうとの男爵受賞作。キスよりC&Cがイイという由貴ちゃんです。とにかく、目を見てください

業務連絡

新学期やら何やらで忙しい時期ではあろうが、そんな時だからこそ、作品を送るのだ。忙中閑あり、似顔絵あり。送れ〜。

※JAGUARじゃが!!はジャガー様超多忙のため、休載しました

大仏くん 山松ゆうきち

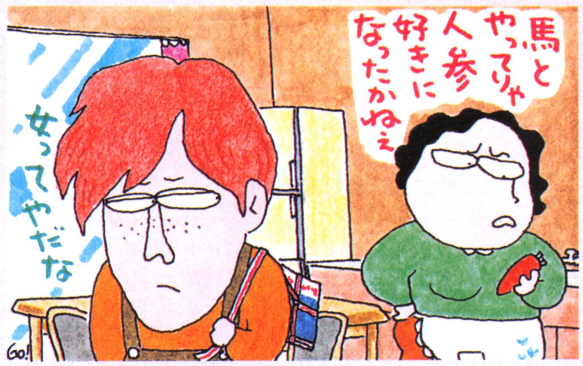


小田嶋隆の

新妖怪百物語

人参人の巻

人間と野菜――。この2つの関係は、ただ、喰う者と喰われる者の関係でしか、ないのか？　いや、違う。断じて、違うのだ。



「大根性」というのが私の座右の銘だ。もちろん、こんな言葉は辞書には乗っていない。しかし、辞書に載っていなかったからといって、その言葉がこの世に存在しないというわけではない。この広い世界には、戸籍がないのにちゃんと生きている人々がいるし、旅券がないのに働いているジャパゆきさんがいるし、南アメリカあたりの洞窟に行くと、名前もついていないくせにブンブン飛び回っている虫やなめくじ（こいつは飛ばないが）の類がいくらでもいるのである。同様にして、辞書に載っていない言葉を使う男や、公式にはその存在を知られていない妖怪みたいなものは、それこそあらゆる空間にあまねく、うじゃこらうじゃこらと棲息しているのである。

ともかく、「大根性」は字面として立派な感じがして、良い。サインを頼まれた折（滅多に無いけどな）などには私は必ずこの一文字を大書することにしている。大根という野菜の持っている、あの、無神経で、怠惰で、野放図な、無節操、不誠実な感じ。そして、その大根のような図太い根性……私は、大根という野菜を心から愛している。大根のようでありたいと常々、願っている。

人間と野菜の間には浅からぬ縁がある。普通の人間は動物だが、植物に近い形で生まれ育つ人間もいる。そして、不死の生命を持つ恐るべき植物妖怪もまた、現実に存在しているのである。

例えば発声学的に見て、「ニンゲン」は「ニンジン」と大変近縁である。「インゲン」とも遠くない。

とすると、人間というのは、ニンジンとインゲンの間の不倫の愛によって生まれた禁断の野菜であるのだろうか？

そんなはずは、ない。野菜同士では、不倫は不可能だ、とキミは考えるだろう。そこまでは正しい。確かに野菜同士では最終的な行為に至ることはできない。

が、人間と野菜の不倫というのは、これは、可能だ。最近のアダルトビデオには、人間と野菜との間の禁断の愛をテーマにしたものがある。「大根を入れました娘」「ゴボウを入れたらかぶれちゃいました女」みたいなものが、現実に映像となって発売されているのだ。

とすれば、人参を愛した女が妊娠するぐらいのことはあってもおかしくない。逆に、コンニャクが人間の子を宿すというようなことだってないともまた言い切れない。

その昔、たぶん3年ほど前の夏に、トシちゃんが「にんじん娘」というタイトルの歌を歌っていたことがある。これは、表向きには「色白なキミが日焼けすると、真っ赤になってて、まるでニンジンみたいだね、ははははは」という内容（それにしてもバカな歌だなあ）の歌であったが仮にあれだけの大スターが無意味な歌を歌うはずがない。

実はこれは「ニンジンに女の子を寝取られた男の歌」だったのである。

「ふん、あんたなんかより、ニンジンのほうがよっぽどましだわ。カタいし、文句言わないし、それに妊娠もしないし」

といって、人参娘は去って行ったのである。

さて、このニンジン娘のセリフの最後の部分「妊娠もしないし……」であるが、これは間違いである。試したことのある人があんまりいないので一般には知られていない、人参とすると、妊娠する場合があるのである。

キミのクラスに、なんとなく髪の毛が赤っぽくて、そばかすだらけの色白の少年がいないだろうか。そしてその少年は無口で、貧血気味で、赤面症で、もしかしたらにんじんが嫌いではないだろうか。

だとしたら、そいつは「人参人－ニンジンジン」だ。人参がお父さんなのだから、食べられるはずはないのだ。こいつについて詳しいことは次回「コンニャク娘」の巻で書く。乞うご期待。

イラスト／中野豪

JOT

全日本オナペットTOP40選考委員会

吊端撃彦のオナニー放談

見れば見るほど味が出る・結城ゆかり

ブスもいる　デブもいるけどバカもいる　それでも止まらね不思議な右手――撃彦佳作――

フォーッフォッフォッ、と毎度毎度同パターンのしょーもねえ出だしをしつこくくり返す。私が名人、吊端撃彦であるぞよ。

▲森村あずさ『制服狩り』最近にしちゃめずらしい、ショートヘアのAVギャル。元気そーなとこが良♡

今月は吊端はすこぶる気分がいいのである。なんといってもあの見ごろこきごろ犯しごろ、の日向まこが1位になったのだからして。あのの一てんぱーなあどけない声を発生させる口もと、そこに思わずズコッと我がイチモツをくわえさせることを想像し、せんずりをこき、眠りにつくのが日課になっている今日この頃の吊端。1日にまこで最低3回はこいている。うぐぐぐまこ!!　たまらんぞえ。

日向まこ以外では、やはり新人、結城ゆかりであろうか。端正とはいえないが、斉藤唯にも通じるタヌキっぽい愛くるしい顔、ムダな肉がないにもかかわらず柔かさを感じさせるカラダは、久々の大ヒットギャルとみたね。クンニされてるときの本気で感じてる悶え顔が、なんともはや情ないほど色っぽい。存在自体は今イチ地味だが、長く人々に愛されるタイプである。

◀結城ゆかり『とってもメンペ』

8位初の森村あずさは、女子高バレー部エースアタッカー的な趣のある娘。ハツラツとした表情が男の愛撫でとろけるサマは、実にお見事！　のひとこと。

今月	先月	TOP 10 GAL
1	2	日向まこ
2	1	冴島奈緒
3	4	村上麗奈
4	8	小森　愛
5	7	結城ゆかり
6	5	香取歩美
7	3	松本まりな
8	初	森村あずさ
9	6	杉本みゆき
10	9	浅倉ケイ

月刊 マルカツ 勝PCエンジン

角川書店

定価350円 5月号絶賛発売中!!

特報 イースがPCエンジンCDロムに移植決定!!

NEW SOFT
サイバークロス
ダライアス

HOW TO WIN
ワンダーモモ
死霊戦線
P★47
魔界八犬伝SHADA
エナジー
改造町人シュビビンマン

特別付録 究極タイガー完全攻略ブック

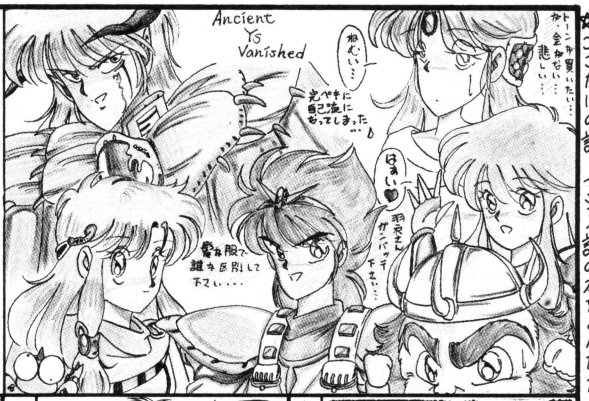
CD-ROM TIMES
ついに全ぼうが明らかに
天外魔境 新画面写真入手
オリジナルセル画
ストーリーも大好評
独占スクープ
凄ノ王伝説
マップ初公開

MAIL RPG
ますます佳境に!
1万人参加企画
THE LORD OF THE CRYSTAL
水晶の王者

読者のあなたと羽衣翔を結ぶ愛のホットライン♡編集部未公認よっ

イースで××しよー♡のコーナー

☆東京都・氏家享くん
今回からアドルの髪は赤だよ～♡



☆ここだけの話・マシン語の本をよんだが…わからん!! しょーがないからLINE☆でグラフィックする羽衣であった…しくしく。4月21日……いくぜっ！アニメポリス!!! 伝言かいてね♡

☆大阪府・CRAZYくん

リリア～～♡今月こっそりでてるリリア～～♡

☆栃木県・はねい翔大先生♡

師匠つ！あんただけだ！ジェバをぬがしたのはっ!!!

☆福岡市・岩佐弘文くん

２頭身がいいよ…っ♡とくにダルくんがかわいい♡

☆大阪府・STALKくん

デロリアンSOSはねー実は第2話があったのさーくすん！

☆神奈川県・魅冬さん

こ…このレアはかわいいではないかプリムに似てて…♡

☆山口県・CRANEくん

そーかあレア様のハガキが事故ったかーまるで…あわわっ!!

☆岡山県・北村一至さん

え？コンプに送ってものっけてくれない？徳田さーん!!

☆大阪府・MOGEくん

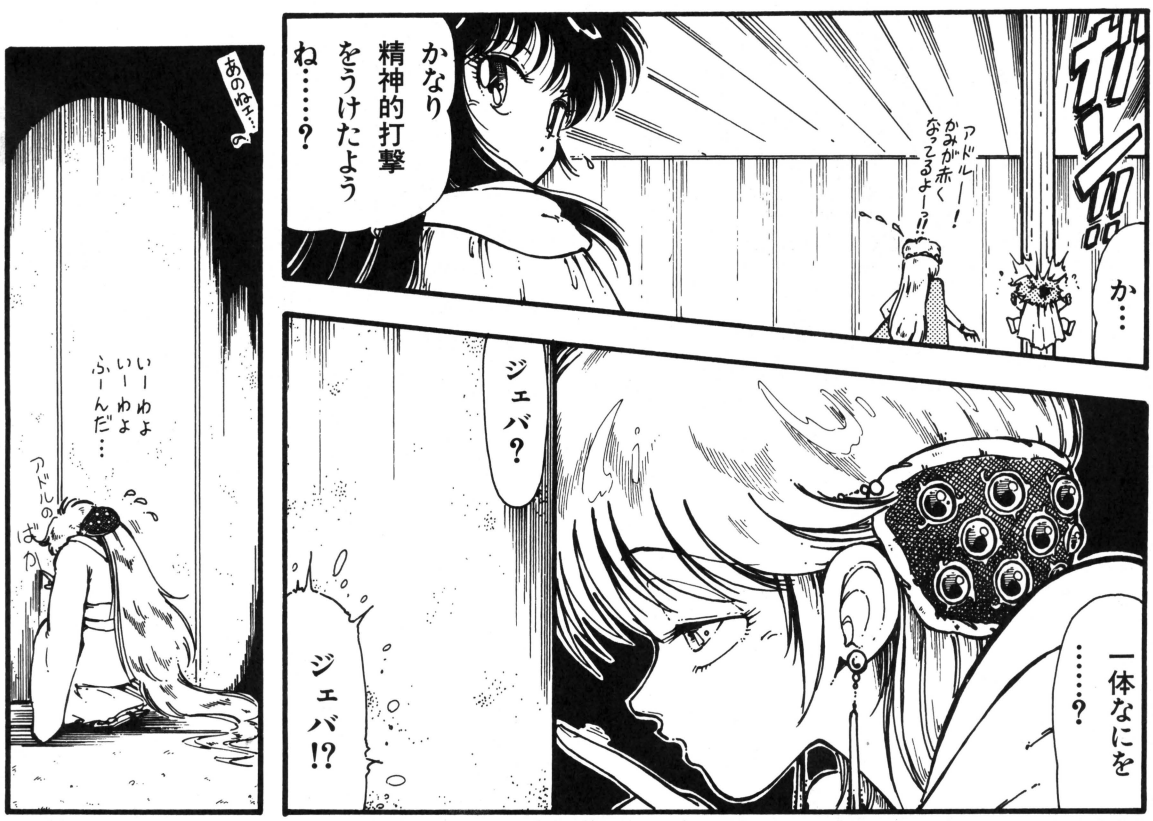
ケッケヴィンが背後霊みたいでコワイッ!!!

●大阪で羽衣翔をめっけたら「ソーサリアン」の単行本を差しだそう!!サインがもらえるぞ！

羽衣翔の暑中見舞い(先の話だ)をアテにしてお手紙を送ろーね。女の子は写真同封してもいいぞ!!

●宛先＝東京都千代田区九段南4の7の16 市ケ谷KTビル角川メディアオフィス「コンプティーク」羽衣翔の係

ジェバがアドルのおかーさん!?



次号につづくもん♡

あら？
あたしの顔みて
ひきつけ起こし
たわ！
かわいくないっ…
おまえが
おどろかす
からだっ!!
ひっく！
ひっく！
ひっくっ！
アドル!!
がんばれ！
死ぬなよ!!
やっぱり見えるの
かしら…？
ジエバが…
ジエバが…
そ…
そんなあ～～～っ!!

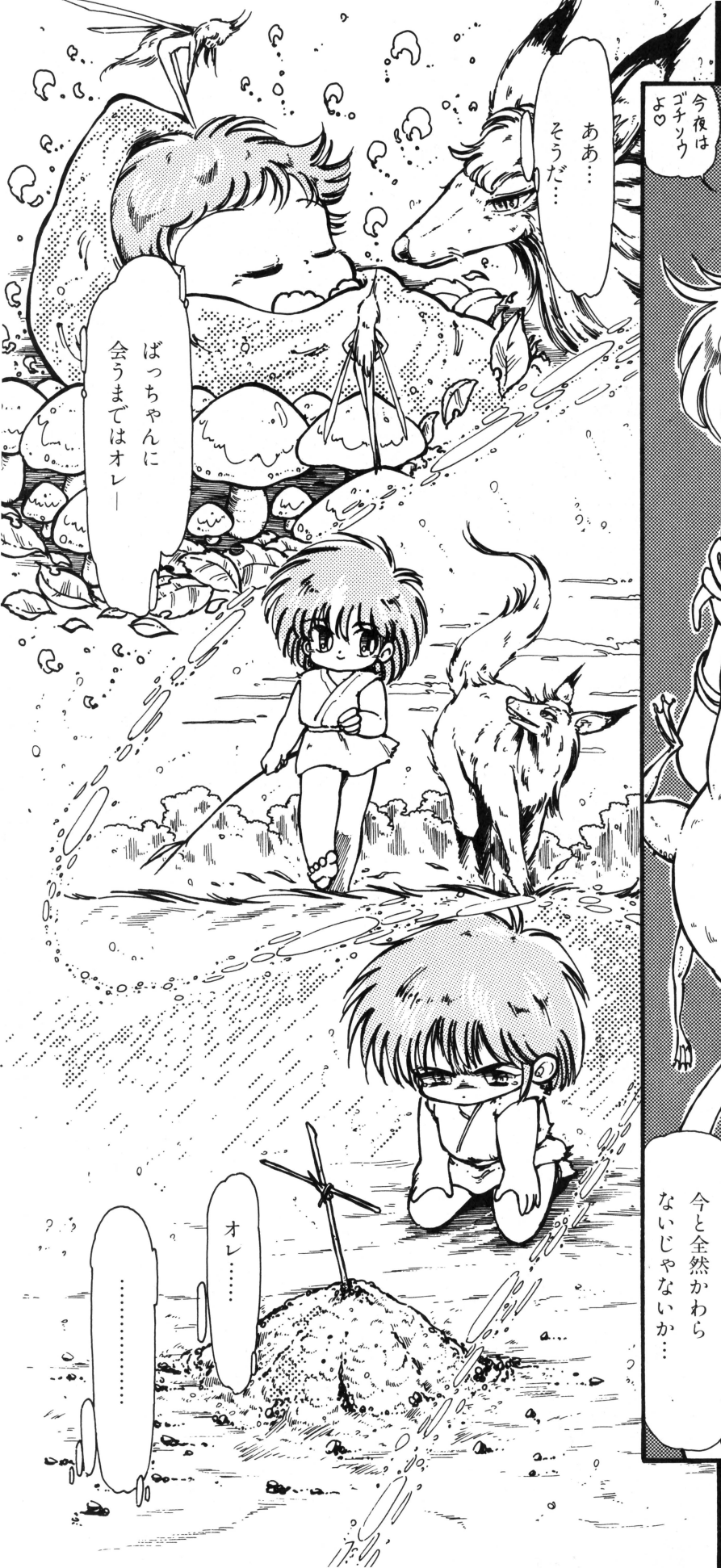
はやく大きくなって
オレみたいに強く
なれよ――！
いやだわ！
この子あなた
みたいになるの？
母さん…
ばあっ
ジェ……
ジェバッ!!
ひっ!!

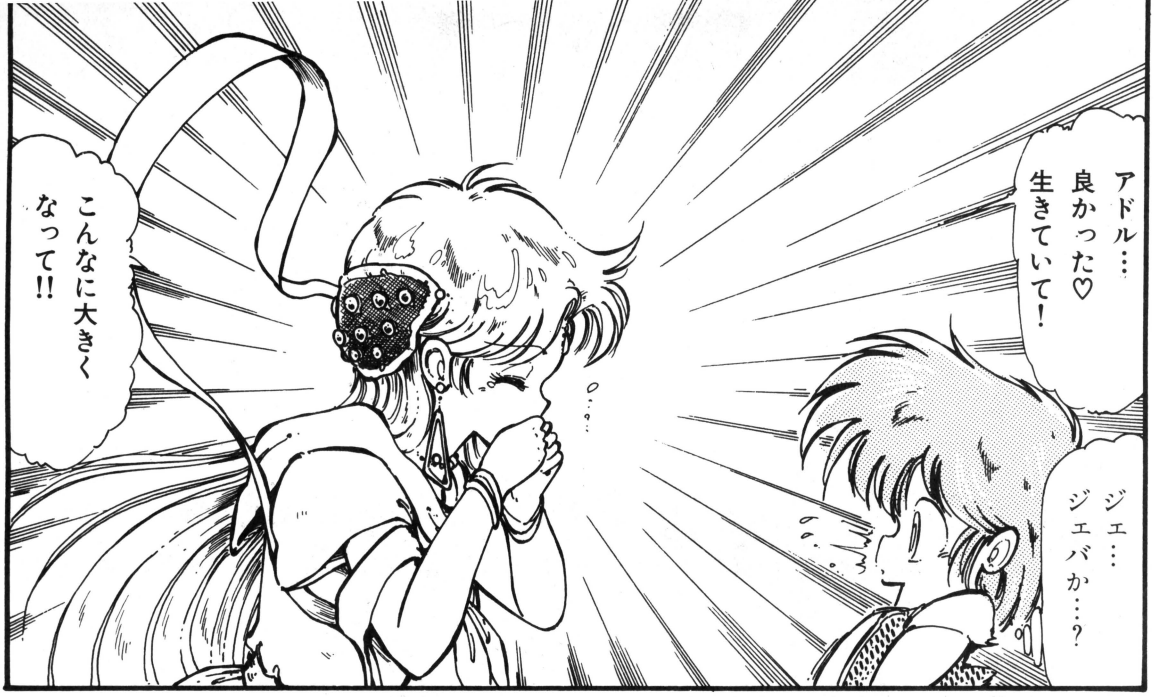
兄弟…？
かな？…
なんていう名前かな…
すやすや…
お…おい♡見ろ！
アドルがオレを見て笑ったぞ!!
また！…あなたったら…
そんなに早く見えるようになるわけないでしょう！

ここは…？
!

わあああ——っ!!
くっ……
苦し……——……

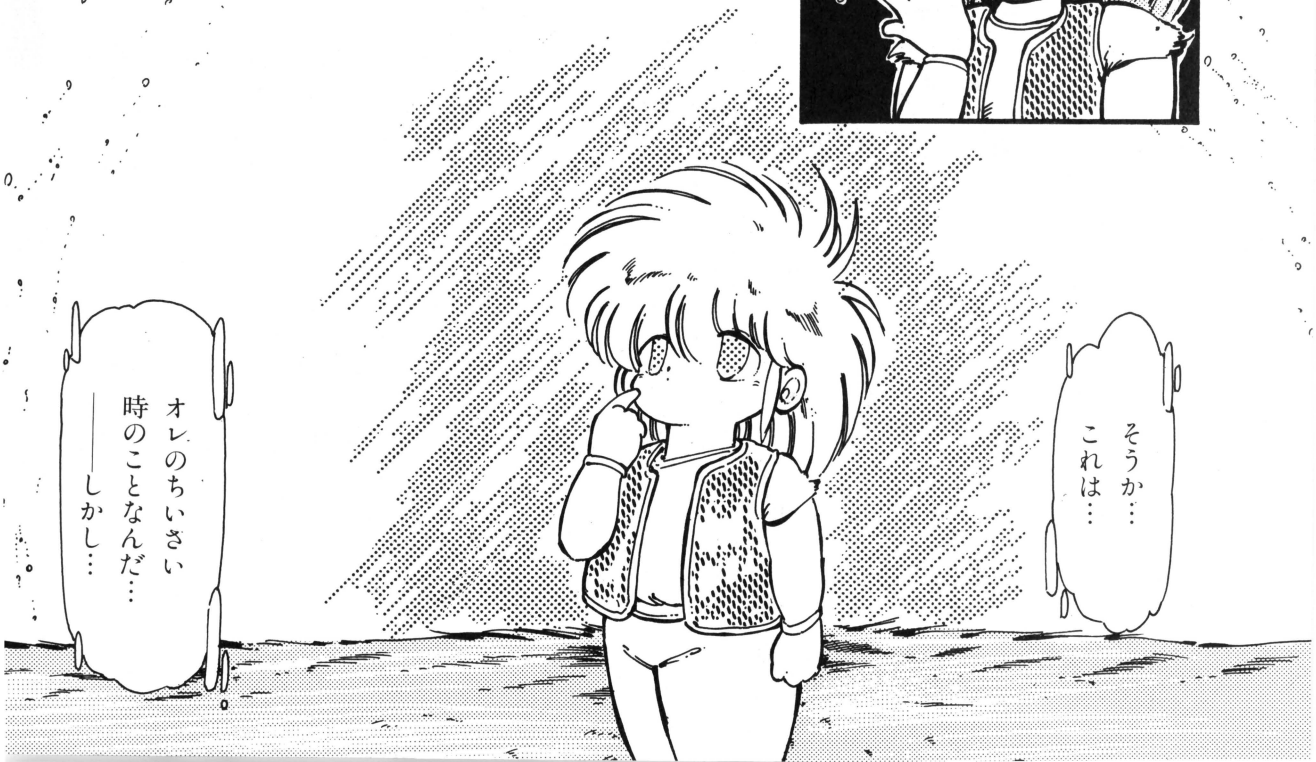
あれは…
今も夢に見る
黒い渦!!
イヤだっ!!
来るなっ!!


ジェバって
歳とらないん
だな…
今夜は
ゴチソウ
よ♡
今と全然かわら
ないじゃないか…
ああ…
そうだ…
ばっちゃんに
会うまではオレ―
オレ……
……


アドル…
良かった♡
生きていて！
ジエ…
ジエバか…？
こんなに大きく
なって!!

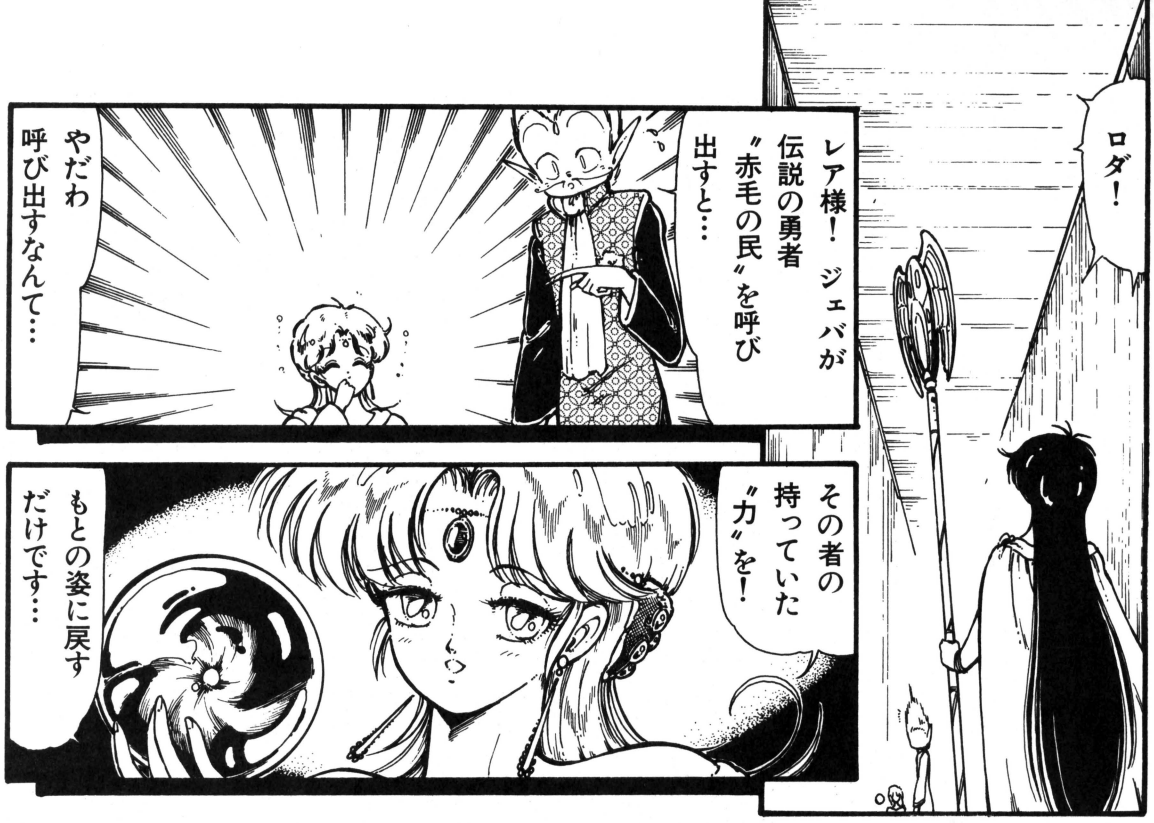
れっれれ？？
ちいさくなってる
——…？？

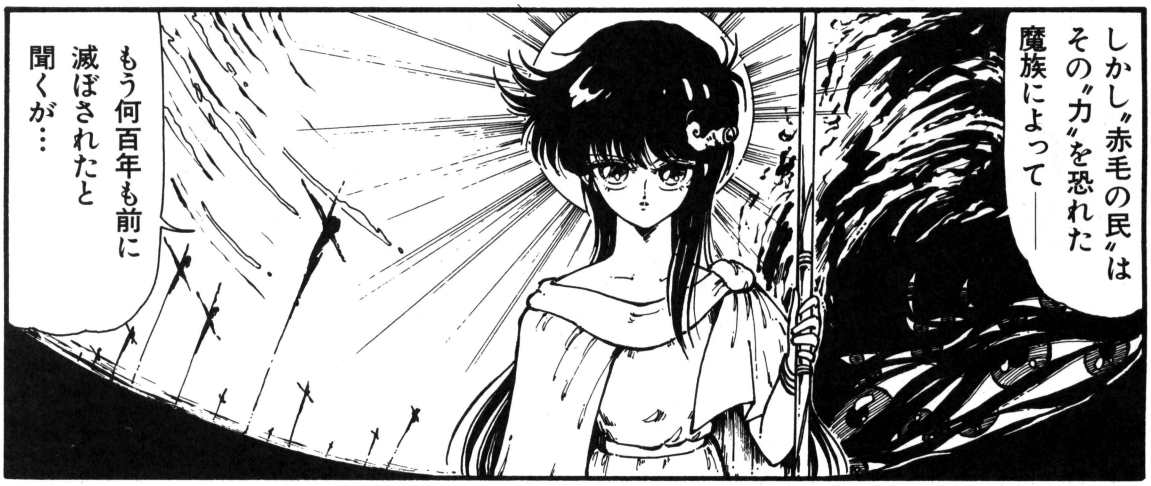
げげっ!!
サ…サラ
ばっちゃん!!
よかった
よかった♡

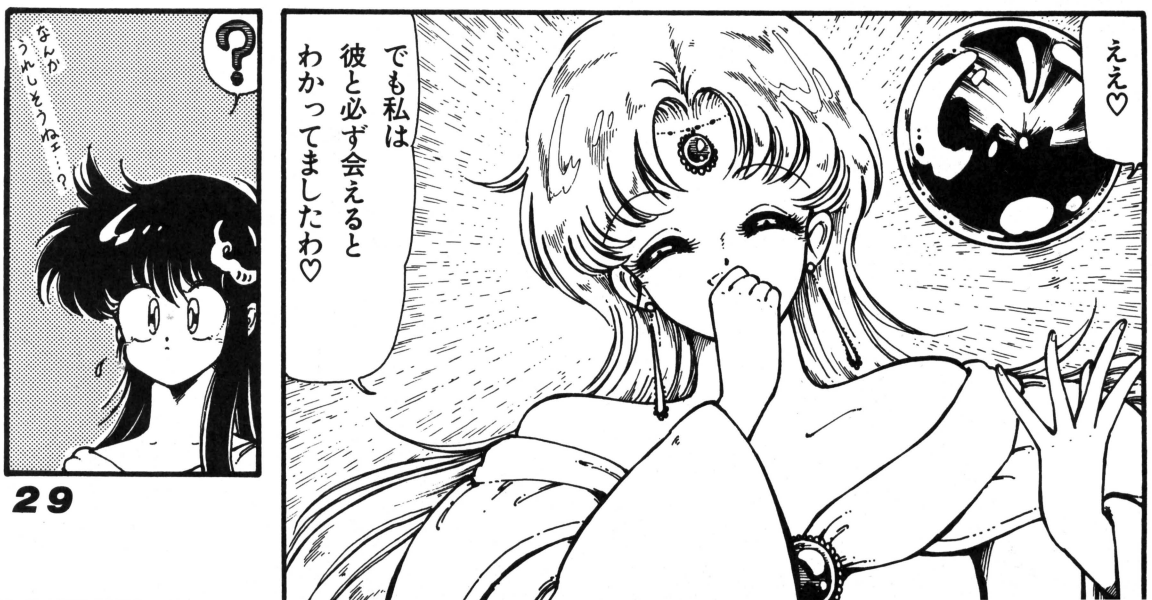

そうか…
これは…
オレのちいさい
時のことなんだ…
——しかし…

サラがあなたをつれて来たときの…
喜びと恐れ…
守らなくては…!!
あなたを守ってあげる…
サワ…!
サワサワ…!
アドル……

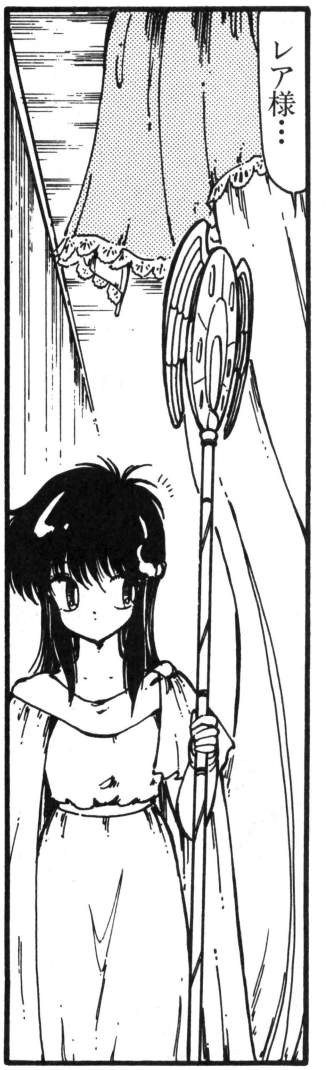
ジェバ…
こんなはずでは…
しずかに！
動くともっとアブナイわよ…
ぐっ
ウッ…
思い出すの…
自分のことを…
私が封じたの…
あなたの力は…
魔物の手から
守るために…
あなたに会いたかった
私の心も――…
私自身が封じた…


ロダ！
レア様！ ジェバが伝説の勇者〝赤毛の民〟を呼び出すと…
やだわ呼び出すなんて…
その者の持っていた〝力〟を！
もとの姿に戻すだけです…


しかし〝赤毛の民〟はその〝力〟を恐れた魔族によって——
もう何百年も前に滅ぼされたと聞くが…


ええ♡
でも私は彼と必ず会えるとわかってましたわ♡
？
なんかうれしそうねぇ…？

あれがソーサリアンか…
強そうやな…
アドルの方がかっこいい♡


レア様…

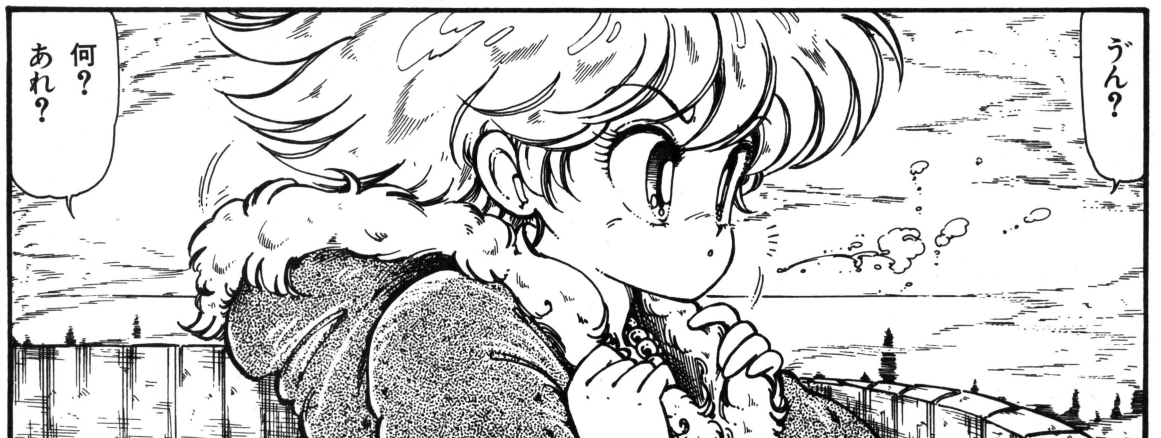
ダビーがもどってまいりました…
そうか！あの魔女とケヴィンの行先は？
それが…ダームの塔ではなく天空へ消えたと…

天空!!
やはりあの魔女…
魔王の手の物…!!

ザワ
ザワッ!!
ワイ!
ワイ!!
ようこそ!
ロダの街エヴーンへ!
アドル…
外が…
聞いた!?
ちょっと!!
ソーサリアンよ!!
ソーサリアン様が
来てくれたのよ!!
ビーしよ!
ビーしよ!?
ソ…
ソーサリアン?
ソーサリアン殿
ダームの塔の内部は
迷宮と化していると
ききます
数ある勇者のうち
最も多くの冒険を
してきたあなた達が
いればどれほど
心強いことか!!

ドドド

舟は出てないはず…
この街の住人じゃないわね！
片っ端だったら一発でやっちゃる!!
人？…魔物ぢゃない…
さん…いや…
4人…4人!?…まさか…
ソカッ
ナイ!!
ナイ!!
ナイ!!



☆大田区の、ぽけぽけ・さんへ♡羽衣製フィーナの曲は、マーラーの交響曲4番、アドルは、マーラーの7番《フィナーレ》を、レンタルして聴いてね♡。DENONのインバル指揮のが良い♡買うと高いぞっ!!

イース
SECT.13 ソーサリアンたち
今月はSDイース(笑)
ではないぞ!!…
羽衣翔
SHOW HAGOROMO
Directed by CANDY HOUSE
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

コミックコンプは、マンガ新世代の
読者と作家の血を沸き
立たせる!!

おかげさまで創刊1周年!!

大好評発売中!!

香津美、ジュージ、冴漢、ダート、ラウア、緋名子、イコ、牧野、ザン、断、東、聖市、右兵、アイ、お頭……みんな、それぞれ元気でがんばっています。コンプティーク読者のみなさん、健気な主人公たちをぜひ応援してやってください!!

特報 コンプコミックス

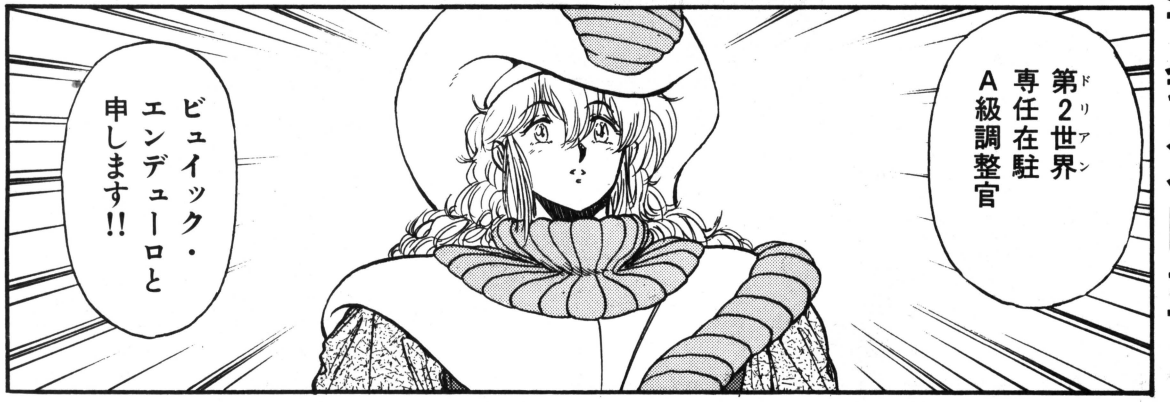
コミックコンプからコミックス誕生!!

サイレントメビウス／麻宮騎亜（A5判）
ちぇりーげいる金／中津賢也（B6判）
宇宙英雄物語／伊東岳彦（B6判）
123でキメてあげる／大宮直依（B6判）

5月下旬～6月上旬に続々刊行!!

それは遥か昔
われわれの地球を含む第8世界の
存在が　Mーローによって
確認されるずっと以前の話である
THE END

長い間ご愛読ありがとう!!　また、どこかで会える日まで…（砂倉そーいち）



なんだって!?
マーシー…
お姉ちゃん!!
どうしてさ
せっかく
一緒に帰れ
るんだよ?
僕のとうさんや
お姉ちゃんの
きょうだいを
殺したやつらの
ところへどうして…
どうして
残るのさ!?
死ぬまぎわ
マーシャルが
私にこう
言ったわ——
この世界と
私たちの世界を
継なぐかけ橋に
おなりって
……
私……
マーシャルの
意志を
継ぎたいの
死んでいった
マーシャルや
きょうだいたち
それに
レトの
お父さんの
ためにも——
わかってよ
…レト
ワシャ
……

ま…
待ってください——!!
？
なんだね…
お願いです
私を使節団に加えてください!!
むかえに来たよ マーシャル・ランス
これからはわれわれがかわってこの世界との交渉にあたる
君は大手を振って自分の世界（フリジアン）へ帰れるんだ
たとえ君が不完全なクローン体であったとしてもわれわれは君を歓迎するよ
それは亡きマーシャルの意志でもあったのだから

なにいってるんだ
おれたち
助かったんだぜ!?
われわれMIDIは
ここ第2世界(ドリアン)の
担当調整官である
彼の調査データを
検討していたのだが
このたびやっと
最終決定が
おりた!
一部には
時期尚早との
声も聞かれたが……
ティテスと一緒に
飛ばされるところを
MIDIの転換
システムによって
この島に移動
させたのよ♡
なにぶんにも
第3世界(フリジアン)側が
たっての仲介役を
願い出てくれた
のでね……
えっ!?

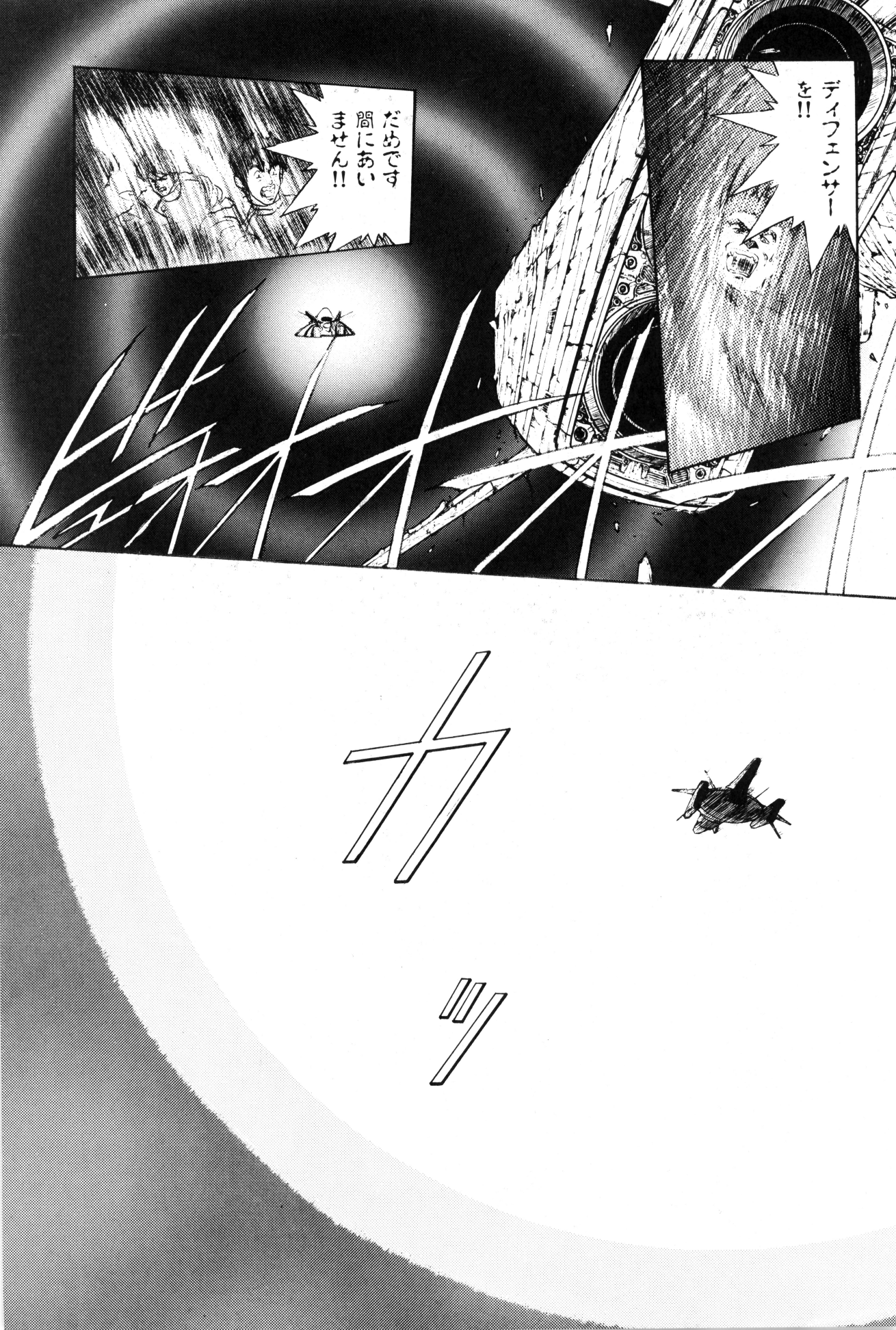
……ちゃん
お姉ちゃん！
だれ――私？
う…ん？

よかった――
気がついたわ
マーシー
おれだ
わかるか？

ここ……
どうして？

お姉ちゃん!!
ど
ん！
!?
レト？

時空振の影響は
広域拡散
シールドにより
被害を極点から
半径30キロ以内に
おさめました
彼らは？
対称点を
2千5百キロ
洋上の島へ
継いでおき
ましたから
たぶん……
ザザッ


だめです
間にあい
ません!!
ディフェンサー
を!!

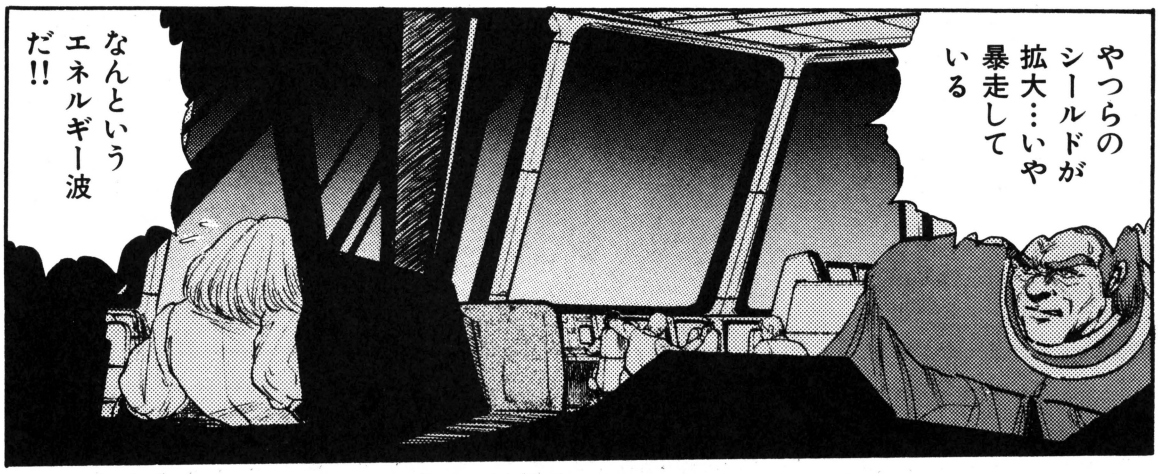
ティテスは
臨界点を
越えたらしいわ
もう手遅れね
……
オオオオオオ
なァに
そうでも
ないさ
おれたちは…
これから
さ——
ゴゴゴゴゴゴ
ゴゴゴゴゴゴ
うん…
うん！

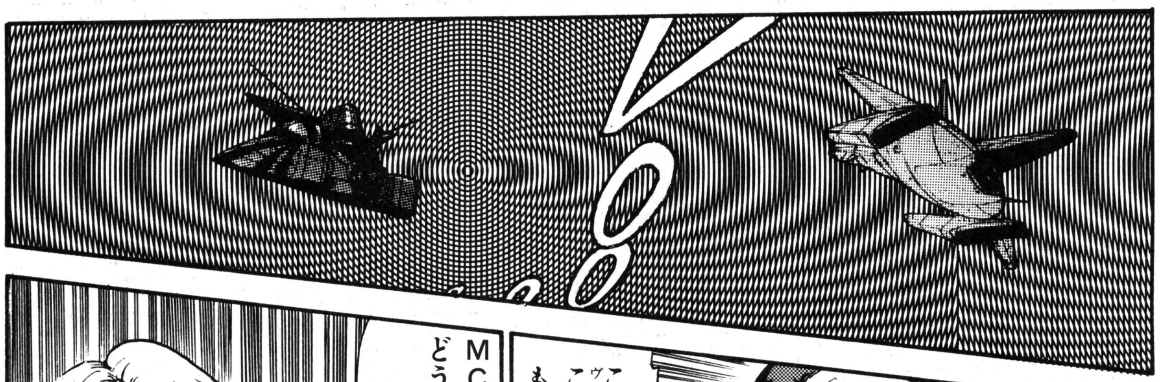
ビュイック…!!
どうやら取り残されちまったなおれたち……
ごめんなさいあなたまでこんなことにまき込んでしまって——
なに言ってんだそうさせまいとして一人で街を抜け出して来たんだろ?
なァにくされ縁(えん)ってやつさ……
そりゃ最初に君を見つけたときからさ気にするなよ
それにそれってけっこうその気があったってことだろう?
……
だったら…それで十分さ♡
うん♡

マーシー!?
ゴオオオオ
オオオオ
!
キャノンの最後の一発だった…
ドオン
M・C-3!!

ドドドドド
もはや脱出は不可能よMC-3……
ティテスはもうじき消滅するわあなたもそして私も……
オオ
オオ
だまれッ!!私には軍がついている
あの世に行くのはお前だけだよMC-2!
死ねッ!!
ズオオオオ
おおおおおッ

ジジジジ……
う…うう…
パシッ
パシッ
おの…れ……
まさか本気でシールドをショートさせてくるとわな…
だが…お前のレギュレーターはもはや役には立たん
どうやらこの勝負 私の勝ちらしいな!
ユラ…
むっ!?


やつらの
シールドが
拡大…いや
暴走して
いる
なんという
エネルギー波
だ!!


V90

やむおえん
後退して
ディフェンサーを
使う——
このままでは
こちら(ヴィクセン)が
もたん!!
MC-3は
どうするんじゃ!?

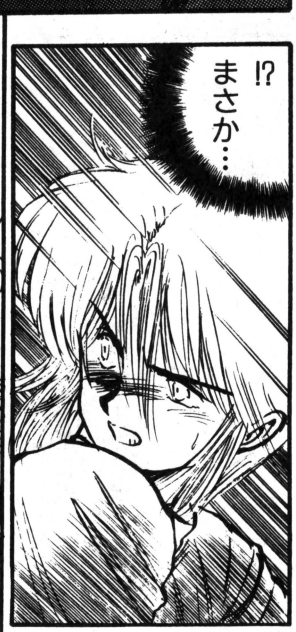
回路の同調を
急げ!!

しかたあるまい
背に腹は
かえられん!

おおお
おお…!?

私はもう
逃げたりしない
こんどは
こっちの番よ
MC-3!!
ふん…私と同じ
守りの盾
シールドしか
持たぬお前に
なにが出来る!?
言ったはずよ
さしちがえてでも
あなたを倒すって!!
!?
このくたばり
ぞこないが…!!
なにをする気だ
——
!?
オオオオ
オオオオ

おおーっ!?
ぐっ!!
うわ――!!


!?
まさか…

あなたの
相手は
この私よ
MC-3!!

お前――
生きていた
のか!?
おあいにく
さまね――

自爆回路セット!! 残されたMC-3とビュイックは!?

どこなんだ
マーシー
返事をしろォ
――!!
ゴオオオ
くッ……!
ちくしょう
なにも見えない
……
――!?
ククク……
あいにくだったねェ
あんたのマーシーは
死んでしまったよ
……♡
お前は!?
バチバチ
バチッ

ACT. 12 PARALLELISM

最終回

マーシー

MARCY

絶体絶命の危機
脱出は可能なのか？

砂倉そーいち

DERRINGER

「美少女モデルの“中藤美希（なかふじみき）”が拘束されている」……差出人不明の依頼状を受け取った探偵（ユーザー）がその調査に乗り出したが、中藤美希は大勢のスタッフたちと、CFの撮影をおこなっていた……。
アメリカン・デリンジャー・41OCALは、いったい誰の手に、そして、誰を狙っているのか？

大好評
絶賛発売中！

サスペンス・アドベンチャー・ゲーム

マルチ・ストーリー（シナリオが、2タイプあります）、そしてそれぞれのシナリオには、さらにマルチ・エンディングを用意してあります。
コマンドはすべて選択方式、スクロール＋アニメーション、BGMはFM音源、もちろんジャストサウンド・シリーズにも対応しています。

■対応機種
PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA/FA/MA
PC-98シリーズ（XAは除く）MSX2 2ドライブ専用
（MSX2はIドライブ専用）ディスク四枚組（PC-98、MSX2はディスク二枚組）

JAST SOUND Plus
（ジャストサウンド・シリーズ可）

定価8,800円

クレスト作品

第一弾 デリンジャー
第二弾 メイキング・オブ・Miki
第三弾 私鉄沿線殺人事件

Clest

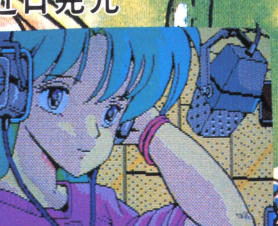
全国各地へ通信販売
方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-2
YMTビル3F
☎03(706)9766
FAX03(709)9761
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 普 5052817

ジャスト・ゲーム事業部 クレスト

JAST

ぼくがきみを抱くときに
きみの引金にぼくの指がふれた
解決は撃ったばかりの熱い銃

近日発売



中藤美希プロモーションソフト
「メイキング・オブ・Miki」

スタッフ募集中!!

移植及び開発スタッフ（プログラマー、他）を募集中です！
ジャスト宛までご連絡下さい。

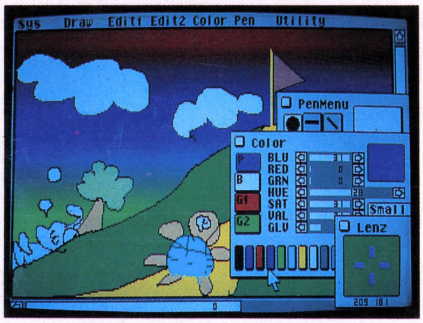
TOWNS

街は今、CD-ROM

CD-ROM COMPACT disc

FM TOWNS FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER

定価 9,800円



GEDIT TOWNS

グラフィックエディタ

定価 30,000円

名探偵登場

Misty（ミスティ）

FM-TOWNS用ゲーム、早くも第2弾！

まったく新しいジャンルの推理ゲーム登場
今までのアドベンチャータイプのゲームではありません。
FM-TOWNSならではの、3万2千色実写によるゲーム展開で
あなたの推理力を直撃。
本格推理ゲームMisty

今、エンターテイメントを変えようとしている

DATA WEST

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号（データウエストビル）

©Kadokawashoten 1989 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397705538 雑誌13977—5